



ఉప వేదాలు

కళలు

మొదటి ఎత్తు - ప్రారంభకులకి చదరంగం



సదాశివ సమారంభం



గురు దక్షిణామూర్తి



గురు వేదవ్యాస మహర్షి



గురు శుక మహర్షి



గురు వాసదేవ మహర్షి



గురు నారాయణ మహర్షి



గురు శ్రీకృష్ణ

శంకరాచార్య మధ్యమాం



గురు దక్షాత్రేయ



గురు బాలాదే



గురు గోరక్ష మహర్షి



గురు ఆదిశంకరాచార్య



గురు రామానుజాచార్యులు



గురు జ్ఞానేశ్వర్



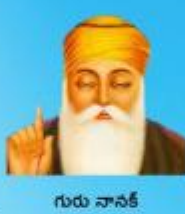
గురు రవీంద్ర



గురు కబీర్ దాస్



గురు చైతన్య మహా ప్రభువు



గురు నానక్



గురు రాఘవేంద్ర స్వామి



గురు పరబ్రహ్మేంద్ర స్వామి



యోగి వేమన

అస్మదాచార్య పర్యంతం



గురు శ్రీనివాస స్వామి



గురు లాహిరి మహాశివ



గురు రామకృష్ణ పరమహంస, ఆత్మ శారదాదేవి



గురు వివేకానంద



గురు హాయి బాలా



గురు ఆరబింద్



గురు రమణ మహర్షి



గురు యోగానంద



గురు భక్తవేదాంత ప్రభుపాద



గురు మళయాళస్వామి



గురు విద్యాప్రకాశానందగిరి



గురు చంద్రశేఖర పరమహార్య

వందే గురుపరంపరాం...



నన్ను “నేను” తెలుసుకోవటానికి

నన్ను “నేను” మార్చుకోవటానికి

నన్ను “నేను” చేరుకోవటానికి

మరియు అత్యుత్తమ జీవన విధానానికి

కావలసిన భక్తి,జ్ఞాన,కర్మ,ధర్మ సమాచారం ఒకేచోట తెలుగులో ఉచితంగా!

సాధారణంగా వేదాంతం తెలుసుకోవాలనే కోరిక వుంటుంది, కాని గ్రంథాలు అందుబాటులో లేవు. ఇంకొకరి దగ్గర గ్రంథాలు వుంటాయి, కాని జిజ్ఞాసువులకి ఎక్కడ ఉన్నవో తెలియదు. అలాగే కొన్ని లైబ్రరీ లో కొన్ని రకాల పుస్తకాలు మాత్రమే లభ్యం అవుతున్నాయి, అంతేగాక విలువైన గ్రంథాలు సరైన సంరక్షణ లేక కనుమరుగైపోతున్నాయి, కనుక మన అందరి కోసం భారత ప్రభుత్వం పురాతన ఆధ్యాత్మిక గ్రంథాలను సంరక్షించే నిమిత్తం ఎంతో శ్రమతో కంప్యూటరీకరణ ద్వారా ఒక చోట చేర్చుతూ ఆన్ లైన్ చేయటం జరిగింది. ఇటువంటి విలువైన జ్ఞాన సంపదను మరింత సులభంగా అందుబాటులోకి తీసుకురావటానికి సాయి రామ్ సేవక బృందం ఉడతా భక్తి గా ఇప్పటివరకే దాదాపు 5000 పుస్తకాలను వివిధ వర్గాలుగా విభజించి PDF(eBOOK) రూపంలో ఆన్ లైన్ లో ఉచితంగా అందించటం జరిగింది. కనుక ప్రతి ఒక్కరు ఈ సదవకాశాన్ని సద్వినియోగం చేసుకోగలరు. ఇందుకు సహాయం అందించిన భారత ప్రభుత్వపు వెబ్ సైట్(డిజిటల్ లైబ్రరీ అఫ్ ఇండియా <http://www.new.dli.ernet.in>), ఆర్కైవ్ వెబ్ సైట్(<https://archive.org>), గూగుల్ వెబ్ సైట్(<https://www.google.co.in>), మైక్రోసాఫ్ట్ వెబ్ సైట్(<http://www.microsoft.com>) కు మేము ఋణపడివున్నాము.అలాగే ఇటువంటి బృహత్తర కార్యక్రమానికి పెద్ద మొత్తం లో గ్రంథాలను అందించిన తిరుమల తిరుపతి దేవస్థానమునకు కూడా మనం ఋణపడివున్నాము. సాయి రామ్ సేవక బృందం కోరుకొనేది ఒక్కటి, ప్రతి ఇల్లు ఆధ్యాత్మిక జ్ఞాన గ్రంథాలతో నిండిపోవాలన్నదే మా కోరిక.

ఈ గ్రంథాలను ఉచితంగా ఆన్ లైన్ లో చదువుటకు, దిగుమతి(డౌన్లోడ్) చేసుకొనుటకు గల మార్గాలు:

- 1) భారత ప్రభుత్వపు వెబ్ సైట్: <http://www.new.dli.ernet.in> లేక <http://www.dli.ernet.in>
- 2) సాయి రామ్ వెబ్ సైట్: <http://www.sairealattitudemanagement.org>
- 3) సాయి రామ్ గూగుల్ సైట్: <https://sites.google.com/site/sairealattitudemanagement>
- 4) ఆర్కైవ్ వెబ్ సైట్: <https://archive.org/details/SaiRealAttitudeManagement>

ఈ జ్ఞాన యజ్ఞం పై గల సలహాలు,సూచనలకు సేవక బృందాన్ని సంప్రదించుటకు: sairealattitudemgt@gmail.com

సాయి రామ్ భక్తి,జ్ఞాన సమాచారం: <https://www.facebook.com/SaiRealAttitudeManagement>

సాయి రామ్ భక్తి,జ్ఞాన సంబంధ వీడియోలు: <https://www.youtube.com/user/sairealattitudemgt>

ఈ జ్ఞాన యజ్ఞంలో ప్రతి ఒక్కరు పాల్గొని, ఈ అవకాశాన్ని సద్వినియోగం చేసుకొని,మీరు సంతృప్తులైతే మరొక సాధకునికి, జిజ్ఞాసువులకు మార్గం చూపించగలరని ఆశిస్తున్నాము. మీరు చదువుకోవటంలో ఏమైనా ఇబ్బంది కలిగితే సేవక బృందంను సంప్రదించగలరు. ఒకవేళ మా సేవలో ఏమైన పొరపాటు వస్తే మన్నించగలరు.

ఈ గ్రంథపు భారత ప్రభుత్వ డిజిటల్ లైబ్రరీ గుర్తింపు సంఖ్య: 2990100071448

గమనిక: భక్తి,జ్ఞాన ప్రచారార్థం ఉచితంగా eBook రూపంలో భారత ప్రభుత్వపు సహాయంతో ఇవ్వడం జరిగింది. ఈ గ్రంథముపై వ్యాపార,ముద్రణ హక్కులు రచయిత,పబ్లిషర్స్ కి గలవు, కనుక వారిని సంప్రదించగలరని మనవి చేసుకొంటున్నాము.

SaiRealAttitudeManagement(SAI RAM) - సాయి నిజ వ్యక్తిత్వ నిర్వహణ(సాయి రామ్)

*** సర్వం శ్రీ సాయినాథ పాద సమర్పణమస్తు ***

భారత ప్రభుత్వపు వెబ్ సైట్ - డిజిటల్ లైబ్రరీ అఫ్ ఇండియా

<http://www.new.dli.ernet.in>

Digital Library of India: Inc. X

www.new.dli.ernet.in

Digital Library of India

Hosted by: Indian Institute of Science, Bangalore in co-operation with
CMU, IIT-H, NSF, ERNET and MCIT for the Govt. of India and 21 major participating centres.

Home Vision Mission Goals Benefits Content Selection Current Status People Funding Copyright Policy FAQ RFP

Books Journals
Newspapers
Palm-Leaves (Manuscripts)

Title:

Author:

Year: to

Subject: Any Subject

Language:

Scanning Centre: Any Centre

[Presentations and Report](#)
[Statistics Report](#)
[Status Report](#)
[Feedback](#) | [Suggestions](#) |
[Problems](#) | [Missing links or](#)
[Books](#)

Click [here](#) for PDF collection
DLI MIRROR at IUCAA Data Center PUNE

For the first time in history, the Digital Library of India is digitizing all the significant works of Mankind.

[Click Here to know More about DLI](#) ^{New!}

Books	Journals	Newspapers	Manuscripts
<ul style="list-style-type: none">Rashtrapati BhavanCMU-BooksSanskritTTD TirupathiKerala Sahitya Akademi	<ul style="list-style-type: none">INSA	<ul style="list-style-type: none">Times of IndiaIndian ExpressThe HinduDeccan HeraldEenaduVaartha	<ul style="list-style-type: none">Tamil Heritage FoundationAnnaUniversity ^{New!}

Title Beginning with.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Author's Last Name

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Year

1850-1900	1901-1910	1911-1920	1921-1930	1931-1940	1941-1950	1951-
-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-------

Subject

Astrophysics	Biology	Chemistry	Education	Law	Mathematics	Mythology	Religion	For more subjects...
--------------	---------	-----------	-----------	-----	-------------	-----------	----------	----------------------

Language

Sanskrit	English	Bengali	Hindi	Kannada	Marathi	Tamil	Telugu	Urdu
----------	---------	---------	-------	---------	---------	-------	--------	------

అతి విశిష్టం ఈ దానం!

స్వామి వివేకానంద

“దానాలలోకెల్లా ఆధ్యాత్మిక విద్యాదానం చాలా శ్రేష్ఠమైంది! దాని తరువాతిది లౌకిక జ్ఞానదానం, ప్రాణదానం, అన్నదానం” అని వ్యాసమహర్షి చెప్పారు.

మన ఆధ్యాత్మిక జ్ఞానం భారతదేశ హద్దులలో నిలిచి పోకూడదు. లోకమంతటినీ ఆవరించాలి! ఇలా లోకవ్యాప్తమైన ధర్మప్రచారాన్ని మన పూర్వులు చేశారు. హైందవ వేదాంతం ఎన్నడూ ఈ దేశం దాటి పోలేదని చెప్పేవారూ, మతప్రచారార్థం తొలిసారిగా, పరదేశాలకు వెళ్ళిన సన్యాసిని నేనే అని చెప్పేవారూ, తమ జాతిచరిత్ర నెరుగని వారే! ఇలాంటి సంఘటనలు ఎన్నోసార్లు జరిగాయి. అవసరమైనప్పుడల్లా, భారతీయ ఆధ్యాత్మిక జ్ఞానప్రవాహం వెల్లువలా లోకాన్ని ముంచెత్తుతూ వచ్చింది.

రాజకీయ ప్రచారాన్ని రణగొణధ్వనులతో, యోధులతో సాగించవచ్చు. అగ్నిని కురిపించి, కత్తిని జళిపించి, లౌకిక జ్ఞానాన్నీ సంఘనిర్మాణ విజ్ఞానాన్నీ విరివిగా ప్రచారం చేయవచ్చు. కానీ ఆధ్యాత్మిక జ్ఞానదానం కళ్ళకు కనిపించకుండా, చెవులకు వినిపించకుండా కురుస్తూ, రోజూ పువ్వుల రాసుల్ని వికసింపజేసే మంచులాగా నిశ్శబ్దంగా జరగవలసి ఉంది. భారతదేశం నిరాడంబరంగా, లోకానికి మళ్ళీ మళ్ళీ చేస్తూ వచ్చిన దానమిదే!

మిత్రులారా! నేను అవలంబించే విధానాన్ని తెలియజేస్తాను వినండి. భారతదేశంలోనూ, ఇతర దేశాల్లోనూ మన పారమార్థిక ధర్మాలను బోధించడానికి తగినవారుగా మన యువకుల్ని తయారు చేయడానికై భారతదేశంలో కొన్ని సంస్థలను నెలకొల్పాలి! ఇప్పుడు మనకు కావలసింది బలిష్ఠులు, జవసంపన్నులు, ఋజువర్తనులు, ఆత్మ విశ్వాసపరులు అయిన యువకులు. అలాంటి వారు నూరుమంది దొరికినా, ప్రపంచం పూర్తిగా పరివర్తన చెందగలుగుతుంది!!

ఇచ్చాశక్తి తక్కిన శక్తులన్నీ కన్నా బలవత్తరమైంది. అది సాక్షాత్తూ భగవంతుని దగ్గరి నుండి వచ్చేదే కాబట్టి దాని ముందు తక్కినదంతా లొంగిపోవలసిందే. నిర్మలం, బలిష్ఠం అయిన ‘ఇచ్చ’ (సంకల్పం) సర్వశక్తిమంతమైంది. దానిలో మీకు విశ్వాసం లేదా? ఉంటే మీ మతంలోని మహోన్నత ధర్మాలను ప్రపంచానికి బోధించడానికై కంకణం కట్టుకోండి. ప్రపంచం ఆ ధర్మాల కోసమై ఎదురుచూస్తోంది. అనేక శతాబ్దాలుగా ప్రజలకు క్షుద్రసిద్ధాంతాలు నేర్పడం జరిగింది. వారు వ్యర్థులని ప్రపంచమంతటా బోధలు జరిగాయి. ఎన్నో శతాబ్దాల నుండి వారు ఈ బోధనల వల్ల భయభ్రాంతులై, పశుప్రాయులైపోతున్నారు. తాము ఆత్మస్వరూపులమనే మాటను వినడానికైనా వారెన్నడూ నోచుకోలేదు. “నీచాతినీచుడిలో కూడా ఆత్మ ఉంది. అది అమృతం, పరమ పవిత్రం, సర్వశక్తిమంతం, సర్వవ్యాపకమైనది” అని వారికి ఆత్మను గురించి చెప్పండి. వారికి ఆత్మవిశ్వాసాన్ని ప్రసాదించండి. ❖



మూలం: శ్రీ రామకృష్ణ ప్రభ - ఫిబ్రవరి 2014

అలెక్సే సొకోల్స్కీ

మొదటి వత్తు

ప్రారంభకులకి చదరంగం

అనువాదం : డా॥ ఆర్. నాగేంద్ర



విశాలాంధ్ర పబ్లిషింగ్ హౌస్
విజ్ఞాన భవన, 4-1-435 డ్యూంట్ స్ట్రీట్
హైదరాబాద్-500 001.

ALEXEI SOKOLSKY - Your First Move (III) (English)
(Chess for Beginners)

Translation Dr R Nagendra
Editing By R Venkateswara Rao

ప్రఖ్యాత చదరంగం ఆటగాడు, టీచరు ఎ సోకోల్ స్కీ ఈ పుస్తకం రాయడం
మొదలు పెట్టాడు కాని దురదృష్టవశాత్తూ పూర్తి చెయ్యకుండానే చనిపోయాడు
చదరంగం టీచరు అయిన యు పైయిన్ సపీర్ దీన్ని పూర్తిచేసి చదరంగ
శాస్త్రంలో కొత్త ఆవిష్కరణల ఆధారంగా కొత్త ఆటలకి విషయాన్ని జోడించారు.

ప్రచురణ సంఖ్య 2350/2303 2 R సోవియట్ యూనియన్ లో
ప్రతుల సంఖ్య . 1000 మొదటి ముద్రణ.1988

వి పి హెచ్ గత ముద్రణలు . 2000, 2002, 2003

వి పి హెచ్ చతుర్థ ముద్రణ డిసెంబర్, 2004

© Reserved

టైటిల్ డిజైన్ రాజా

వెల : రూ. 90-00

ప్రతులకు విశాలాంధ్ర పబ్లిషింగ్ హౌస్

విజ్ఞానభవన్, బ్యాంక్ స్ట్రీట్, హైదరాబాద్-500 001

E-mail visalaandhraph@yahoo.com

విశాలాంధ్ర బుక్ హౌస్

(అబిడ్స్, సుల్తాన్ బజార్) హైదరాబాద్, విజయవాడ, విశాఖపట్నం,
గుంటూరు, తిరుపతి, హన్మకొండ, ఆనంతపురం, కాకినాడ

హెచ్చరిక: ఈ పుస్తకంలో ఏ భాగాన్ని కూడా పూర్తిగాగానీ, కొంతగానీ కాపీరైట్
హోల్డరు / ప్రచురణ కర్తల నుండి ముందుగా రాతమూలకంగా అనుమతి
పొందకుండా ఏ రూపంగా వాడుకున్నా, కాపీరైట్ చట్టరీత్యా నేరం.

ముద్రణ శ్రీ కళాంజలి గ్రాఫిక్స్, హైదరాబాద్ - 29 ఫోన్. 23224831

విషయసూచిక

1. చదరంగం ఆట స్మారాలు	9
చదరంగం బల్ల, ఎత్తులు సూచించే సంకేత విధానం	9
చదరంగంలో బలబలాలు, ప్రారంభ స్థితి	12
ఎత్తులు	14
చంపడం.	20
ఎత్తులు సూచించే సంకేత విధానం	21
రాజా ప్రత్యేక లక్షణాలు, 'షి' చెప్పడం	25
ఆటకట్టు	29
బంట్లు	31
కోటకట్టడం	36
తట్టు	37
మిగిలిన రకాల 'ద్రా'లు, వదలకుండా 'షి' చెప్పడం	40
ఎత్తులు సూచించే సంకేత విధానం — మరిన్ని వివరణలు	42
మంత్రి వగైరా బలాబలాల తులనాత్మక విలువ	46
మరి కొన్ని నియమాలు	50

2. అతి సులభమైన ముగింపులు	52
చదరంగం ఆటలో మూడు దశలు	52
ఒంటి రాజు ఆటకట్టడం	53
మంత్రితో ఆటకట్టు	53
రెండేనుగులతో ఆటకట్టు.	56
ఏనుగుతో ఆటకట్టు	57
రెండు శకట్లతో ఆటకట్టు గురించి	61
శకటుతోటే, గుర్రంతోటే ఆటకట్టు	63
రెండు గుర్రాలతో ఆటకట్టు	66
రాజు, శకటు (లేక గుర్రం)లకి ప్రతిగా రాజు	66
రాజుకి ప్రతిగా రాజు, బంటు	67
సారాంశం	77
దూరంగా ఎదురులేని బంటు	77
పరిస్థితిలో అధిక్యత	79
 3. కొన్ని ప్రాథమిక భావాలు	81
తెరపు	81
తెరచి చాడీ	85
తెరచి 'షా'	87
యిబ్బడి 'షా'	89
వరస. మిళితం	92
 4. ఆట ప్రారంభించే విధానాలు	95
కేంద్రం	95
బలాన్ని త్వరగా ఆటలోకి తేవడం	101

బంటుని నమర్కవంతంగా అమర్చడం	110
ప్రారంభ దశలో తప్పులు	111

5. చిన్న అటలు, ఉచ్చులు	120
విదోహకరమైన తెరపు	121
హచ్చరిక: 17 గడి	122
దుర్గతి వట్టిన మంత్రి	123
ఆకస్మిక ముట్టడి	124
అపాయకరమైన దాడి	125
హుషారైన గుర్రం	128
ప్రారంభంలో చెటుకు	129
విషహరితమైన బంటు	131
మంత్రిని మించిన గుర్రం	132
"ఆధునికమైన లెగాల్ ఆటకట్టు"	134
ఎరకాని ఎర	135
ప్రేక్షకుడిగా మంత్రి	138
నందారం చేసే రాజు	140
విచారకరమైన విభ్రాంతి	143

6. మధ్య దశ	147
కొన్ని రకాల మిథిలాలు	147
చివరి పంక్తిలో ఆటకట్టు	148
ఉపేరాదని ఆటకట్టు	153
"ఉయ్యాల" మిథితం	155
నలవన్నే మిథిలాలు	156
పెదదారి పట్టించే మిథిలాలు	158

నిరోధించే మిలితాలు	161
అడ్డగింపు	164
రక్షణ దళాలని పడగొట్టే మిలితాలు	165
గడిని ఖాళీ చేసే మిలితాలు	167
దారికి అడ్డు తొలిగించే మిలితాలు	168
బంటు స్థాయిని పెంచే మిలితాలు	170
'ద్రా' కోసం మిలితాలు	172
అనేక భావాలతో కూడిన మిలితాలు	177
కేంద్రంలో రాజమీద దాడి	178
కోటకట్టిన రాజమీద దాడి చేసే విధానాలు	185
బంటు లేక చిన్న బలం సాయంతో పెద్ద బలం ఆటకట్టడం	185
వాశనం చేసే మిలితాలు	193
h7 (h2)లో బలి	193
జోడు శకట్లు బలి	199
వేరు వైపులకి కోటకట్టినప్పుడు వచ్చే దాడి	200
ఆధిక్య పరిస్థితి ఆట అంశాలు	203
తెరచి వున్న శ్రేణి కోసం, 7వ (2వ) వంక్తి కోసం పోరాటం	204
నగం తెరచిన శ్రేణిగుండా వత్తిడి	207
బంటు కూర్పు	209
బలిహీనమైన గడి	213
"మంచి" "చెడ్డ" శకట్లు	217
బలగంలో ఆధిక్యతనుంచి లాభం పొందడం	220
 7. చివరి దశ	 222
రాజు, బంటుకి ప్రతిగా రాజు, బంటు	222
ఎక్కువ బంటుతో చివరి దశలు	225

రాజా, మంత్రికి ప్రతిగా రాజా, బంటు	231
మంత్రి, బంటుకి ప్రతిగా మంత్రి	235
ఎక్కువ బంట్లు, మంత్రులతో చివరి దశలు	237
ఏనుగుకీ, బంటుకీ ప్రతిగా ఏనుగు	241
ఏనుగుకీ, రెండు బంట్లకీ ప్రతిగా ఏనుగు	246
ఎక్కువ బంట్లు, ఏనుగులతో చివరి దశలు	247
మంత్రికి ప్రతిగా ఏనుగు	252
ఏనుగుకి ప్రతిగా శకటు లేక గుర్రం	254
శకటుకీ, బంటుకీ ప్రతిగా శకటు	256
ఎక్కువ బంట్లు, శకట్లతో చివరి దశలు	257
తెల్లగడ్డి, నల్లగడ్డి శకట్లతో చివరి దశలు	260
రాజా, శకటు, ఏనుగు బంట్లకీ ప్రతిగా రాజా	262
గుర్రాలతో చివరి దశలు	263
క్లిష్టమైన చివరి దశలు	266
 8. చదరంగ చిత్రణ	269
నమస్కలు	270
విశ్లేషణలు	276
 9. ప్రారంభ దశ	283
తెరచి ఉన్న ప్రారంభ దశలు	284
ఫిలిడోర్ రక్షణ	284
పెట్రోవ్ రక్షణ	289
స్కాచ్ ఆట	291
గైకో పియూన్	296
గ్రైకో వరసలు	298

జోడు గుర్రాల రక్షణ	309
రయ్ లోపెన్	318
రాజా వైపు గాంబిట్	345
సగం తెరపు ఉన్న ప్రారంభ దశలు	355
ప్రెంచి రక్షణ	355
సిసిలియన్ రక్షణ	365
కారో - కాన్ రక్షణ	379
అల్ఫ్ హీస్ రక్షణ	387
ఉఫ్ ఇంట్లెన్ రక్షణ	393
మూసి ఉన్న ప్రారంభ దశలు	395
మంత్రి వైపు గాంబిట్	395
వేరెస్టాన్ ప్రారంభ దశ	405
భారతీయ రక్షణ రీతుల సమూహం	407
డచ్ రక్షణ	419
ఇంగ్లీష్ ప్రారంభ దశ	421
రేటీ ప్రారంభ దశ	425
పాకోల్ స్క్వీ ప్రారంభ దశ	426
10. చదరంగం - నాడు, నేడు	432
11. అభ్యాసాలకు సమాధానాలు	455

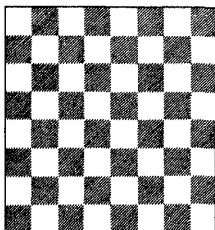
1. చదరంగం ఆట సూత్రాలు

చదరంగం బల్లి.

ఎత్తులు నూచించే సంకేత విధానం

చదరంగం ఇద్దరు ఆడే ఆట. ఒకరు తెలుపు రంగు కాయల్ని, మరొకరు నలుపు రంగు కాయల్ని ఉపయోగిస్తారు. చదరంగం బల్లి 64 గళ్లుగా విభజింపబడ్డ ఒక చతురస్రం. యీ చతురస్రం బల్లిమీద ఒక తెలుపు గడి, తర్వాత నలుపు గడి వరసగా వుంటాయి.

1వ పటం



బల్లిమీద ఉండే పరిస్థితిని, రాజు, బలాల కదలికలనూ నూచించే సంకేత విధానం ఒకటి ఉంది.

ఈ పద్ధతిలో నిలుపు వరసలో ఉండే గళ్ళని శ్రేణులు అంటారు. ఈ శ్రేణులని ఎడమనుండి కుడికి a, b, c, d, e, f, g, h అనే అక్షరాలతో సూచిస్తారు. అడ్డ వరుసలోని గళ్ళని పంక్తులు అంటారు. వీటిని కిందనుంచి పైకి 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 అంకెలతో సూచిస్తారు. (1వ పంక్తి, 2వ పంక్తి, ...). ప్రతి గడికీ ఒక అక్షరం, ఒక అంకె ఉంటాయి (ఉదా: e4 గడి, f5 గడి, వగైరా).

గళ్ళ పేర్లు 2వ పటంలో చూపబడ్డాయి.

2వ పటం

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

ఇమూల వరసలో ఉండే గళ్ళని “కర్ణాలు” అంటారు. ఈ కర్ణాలని వాటి చివర గళ్ళతో సూచిస్తారు. ఉదాహరణకు a2—g8, h4—d8 కర్ణాలు వగైరా. శ్రేణులలోనూ పంక్తులలోనూ తెలుపు, నలుపు గళ్ళు ఒక దాని తర్వాత ఒకటి ఉంటే కర్ణాలలో ఉండే గళ్ళు మాత్రం అన్ని ఒకే రంగులో (తెలుపు గాని, నలుపు గాని) ఉంటాయి. ఉదాహరణకి b1—h7 కర్ణం తెలుపు, c1—a3 నలుపు. ఎనిమిదేసి గళ్ళన్న యీ రెండు కర్ణాలని (a1—h8, h1—a8) “దీర్ఘ కర్ణాల” అంటారు.

అభ్యాసం 1.

3వ పటం

8	7	24	53	36	5	22	51	34
7	24	37	5	23	25	35	4	21
6	25	9	55	32	45	12	33	50
5	32	52	42	13	42	57	20	3
4	9	22	15	56	11	44	49	35
3	50	32	10	47	14	31	2	18
2	27	19	41	54	28	5	43	24
1	40	51	28	17	42	52	30	1













ఈ అభ్యాసం కోసం 3వ పటంలోని గళ్ళకి 1 వరకు, క్రమం లేకుండా సంఖ్యలు ఇవ్వబడ్డాయి. పటంలో వక్రమ సూచించిన అక్షరాలు, అంకెల సమనరించి ఈ గళ్ళ నల్లైన పేర్లను కనుక్కోండి. ఒకటో గడి (ఇది నిజానికి h1 గడి)లో మొదలుపెట్టి 64వ గడి వరకు (ఇది నిజానికి h2 గడి) వెళ్ళండి. కొద్దిగా అభ్యాసం అయ్యాక వక్రమన్న అక్షరాలను, అంకెలను చూడకుండా అంటే అక్షరాలని, అంకెలని కాగితమ్ముక్కులతో మూసి ఈ గళ్ళ పేర్లను కనుక్కోడానికి ప్రయత్నించండి. గడి సంఖ్యల, వాటి పేర్ల పట్టిని తయారు చేసిన తర్వాత మీ జవాబులని మా సమాధానాలతో* సరి చూసుకోండి.

* దీనికి, మిగిలిన అభ్యాసాలకి సమాధానాల కోసం 455 పేజీ చూడండి.

చదరంగంలో బలాబలాలు.

ప్రారంభ స్థితి

ఆట ప్రారంభించే ముందు ఒక్కొక్కరికీ ఈ క్రింది బలాలు ఉంటాయి.

		ఒక రాజు
		ఒక మంత్రి
		రెండు యేనుగులు
		రెండు శకటాలు
		రెండు గుర్రాలు
		ఎనిమిది బంట్లు

మొత్తం అంతటా కలిపి “బలం” అంటారు. ఆట ప్రారంభించేటప్పుడు ఇరు వర్గాల మధ్యా “బలాల సమానత్వం” ఉంటుంది. ప్రత్యర్థి రాజుని పట్టి బంధించడం ఆట లక్ష్యం. దీన్నే “రాజు ఆటకట్టు” అంటారు.

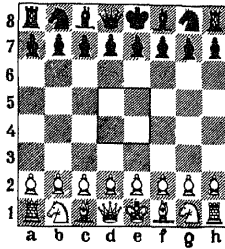
మంత్రిని, ఏనుగులని “పెద్ద” బలం అంటారు. శకటాని, గుర్రాలని “చిన్న” బలం అంటారు.

చదరంగం పావుల్ని కింద చూపిన విధంగా అక్షరాలతో సూచిస్తారు: రాజు (King) — K; మంత్రి (Queen) — Q; ఏనుగు (Rook) — R; శకటు (Bishop) — B; గుర్రం (Knight) — N; బంటు (Pawn) — P.

సంకేతపూర్వకంగా ఎత్తులని సూచించేటప్పుడు, పాదారణంగా బంట్లకి ఉపయోగించే P అక్షరాన్ని వదిలేస్తారు.

ఏదేనా ఒక సమయంలో బల్లమీద చదరంగపు బలాల కూర్పుని “పరిస్థితి” అంటారు. ఆట మొదలుపెట్టే ముందు, అంటే ప్రారంభ స్థితిలో బలాల కూర్పు 4వ పటంలో చూపబడింది.

4వ పటం



తెలుపు బలం ఒకటి, రెండు సంక్తులని, నలుపు బలం ఏడు, ఎనిమిది సంక్తులని ఆక్రమించుకుని ఉంటాయి. బల్ల పరిచేటప్పుడు ఇద్దరు ఆట గాళ్లకీ కుడి చేతి వైపు మూల గడి తెల్ల గడి ఉండేట్లుగా చూడాలి. (తెలుపుకి h1 గడి, నలుపుకి a8 గడి కుడి చేతి వైపు రావాలి.) రాజు, మంత్రి స్థానాలు సరిగా పెట్టడానికి ఒక చిన్న నూత్రం: “మంత్రికి తన సొంత రంగు ఇవ్వం” అని గుర్తుపెట్టుకోండి. ప్రారంభ స్థితిలో తెల్ల మంత్రి తెల్ల గడి (d1)లోను, నల్ల మంత్రి నల్ల గడి (d8)లోను ఉంటాయి.

బల్లకి ఎడమ వైపు సగ భాగాన్ని (a, b, c, d శ్రేణులు) మంత్రి భాగమనీ, కుడి వైపు సగ భాగాన్ని (e, f, g, h శ్రేణులు) రాజు భాగమనీ అంటారు.

బల్ల మధ్యస్థంగా ఉండే నాలుగు గళ్లనీ (d4, d5, e4, e5) “కేంద్రం” అంటారు. ఈ కేంద్రం, మొత్తం వదరంగపు బల్లలో ముఖ్యమైన ప్రదేశం. దీని ప్రాముఖ్యం గురించి తర్వాత చర్చించుకుందాం.

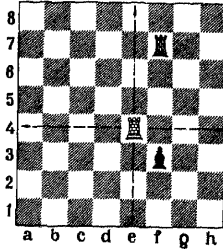
ఎత్తులు

ఏదేనా బలానిది గాని లేదా బంటుది గాని కదలికని “ఎత్తు” అంటారు. ఆటగాళ్ళు ఒకరి తర్వాత ఒకరు ఎత్తులు వేస్తారు. తెలుపుతో ఆడేవాడే ఎప్పుడూ ఆటని ప్రారంభిస్తాడు.

తన బలగం ఆక్రమించి వున్న గడిలోకి ఒక ఆటగాడు తన రాజుని గాని, తన మిగిలిన బలాన్ని గాని, బంటుని గాని జరపలేడు. ఒక్క గుర్రం మాత్రమే గెంతుతూ రాజుని, బలాన్ని, బంటుని దాటి వెళ్ళగలడు.

“ఏనుగు” క్రీబులలో గాని, పంక్తులలో గాని అడ్డం యేమీ లేనప్పుడు ఎంత దూరమైనా వెళ్ళగలడు.

5వ పటం



5వ పటంలో తెల్ల ఏనుగు e క్రీజ్‌లో లేక 4వ పంక్తిలో ఏ గడికైనా వెళ్ళగలడు. అంటే 14 గళ్ళలో ఏ గడికైనా వెళ్ళగలడు.

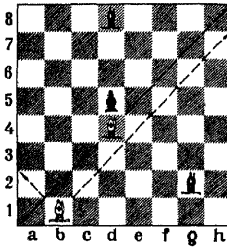
అభ్యాసం 2.

అ) 5వ పటంలో నల్ల ఏనుగు ఏ యే గళ్లలోకి వెళ్లగలదో చెప్పండి.

ఆ) అదే పటంలో నల్ల ఏనుగు యీ పరిస్థితిలో f కేసిలో ఏ గళ్లకు వెళ్లలేదో చెప్పండి.

“శకటు” ఐమూలంగా ఎంత దూరమైనా అటంకం లేనప్పుడు వెళ్లగలదు.

6వ పటం



6వ పటంలో d4లో ఉన్న తెల్ల శకటు a1—h8, g1—a7 కర్ణాల లోని 13 గళ్లలో ఏ గడికైనా వెళ్లగలదు. b1లో ఉన్న రెండో తెల్ల శకటు కైతే 7 గళ్లలోకి వెళ్లడానికి మాత్రమే వీలుంది.

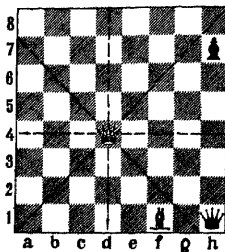
ప్రారంభ స్థితిని (4వ పటం) గమనిస్తే అటుగాళ్ళిద్దరికీ తెల్ల కర్ణాలలో మాత్రమే నడవగలిగే శకటు ఒకటి, నల్ల కర్ణాలలో మాత్రమే నడవగలిగే శకటు ఒకటి, ఉన్నాయని తెలుస్తుంది. తరచుగా వీటిని తెల్లగడి శకటు, నల్లగడి శకటు అని వ్యవహరిస్తారు.

అభ్యాసం 3.

- అ) 6వ పటంలో ఉన్న నలుపు నల్లగడి శకటు ఏ యే గళ్లకు వెళ్తుంది?
ఆ) h1-a8 కర్ణంలో నలుపు తెల్లగడి శకటు వెళ్ల లేని గడులేవి?

“మంత్రి” పంక్తులలో గాని, క్రేజులలో గాని, కర్ణాలలో గాని, ఆటంకం లేనప్పుడు ఎంత దూరమైనా వెళ్లగలదు.

7వ పటం



ఆ రకంగా ఏనుగుకీ, శకటుకీ ఉన్న లక్షణాలే కాకుండా నలుపు, తెలుపు కర్ణాలలో యెటేనా కదిలే శక్తి మంత్రికి ఉంటుంది. 7వ పటంలో d4లో ఉన్న మంత్రి వెళ్లగలిగే 27 గడుల్ని చూపించడం జరిగింది. ఈ విధంగా యెటువడితే అటు వెళ్లగలిగిన మంత్రి మహా శక్తివంతమైన బలం అవడం సహజమే కదా.

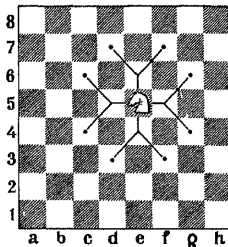
అభ్యాసం 4.

- అ) 7వ పటంలో నల్ల మంత్రి ఏ యే గళ్లకు వెళ్లగలదు?
ఆ) h8 గడికి నల్ల మంత్రి వెళ్లగలదా?

“గుర్రం” ఒక ప్రత్యేకమైన పద్ధతిలో కదుల్తుంది (8వ పటం చూడండి).

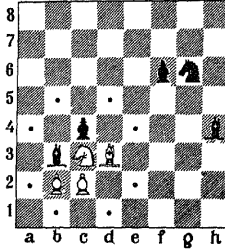
e5 నల్ల గడినుంచి తెల్ల గుర్రం చుక్కంతో చూపించిన 8ి తెల్ల గళ్లలోకి వెళ్లగలదు. ఈ విధంగా గుర్రం, తను పున్న గడినుంచి, అదే పంక్తిలో గాని, శ్రేణిలో గాని పక్కనున్న గడిమీదుగా వేరొక రంగు గడిలోకి

8వ పటం



వెళ్తుంది. 8వ పటంలో గుర్రం d5 గడిమీదుగా c6 లేదా c4, e6 గడి మీదుగా d7 లేదా f7; f5 గడిమీదుగా g6 లేదా g4; e4 గడిమీదుగా d3 లేక f3కి ఎలా చాలి వెళ్లగలదో గమనించండి. దీన్నిబట్టి గుర్రం రెండు గళ్లు యే దిశలోనేనా చాలి ఒక గడి వక్రకి తిరుగుతుందని చెప్పవచ్చు. గుర్రం ఎప్పుడూ తెల్ల గడినుంచి నల్ల గడికి, లేదా నల్ల గడినుంచి తెల్ల గడికి మారతమే వెళ్తుంది. తన చారిలో పున్న తన బలంమీదనుంచి గాని యెదుటి వ్యం బలంమీదనుంచి గాని గెంతి వెళ్లగలిగేది చదరంగం ఆటలో ఒక్క గుర్రం మాత్రమే.

9వ పటం



ఉదాహరణకి 9వ పటంనుంచి తెల్ల గుర్రం చుట్టూతా దాని సొంత వక్షం బలం గాని, నల్ల వక్షం బలం గాని ఉన్నప్పటికీ, చుక్కలతో చూపించిన గళ్లలోకి వెళ్లటానికి దానికి ఎటువంటి ఆటంకమూ లేదు.

అభ్యాసం 5.

1. 9వ పటంనుంచి నల్ల గుర్రం ఏ గళ్లలోకి వెళ్లగలదు?
2. ఇప్పుడు 3వ పటాన్ని మరో సారి చూడండి. అందులో గళ్లకి సంఖ్యలు యివ్వడానికి యే పద్ధతి ననుసరించడం జరిగిందో చెప్పండి.

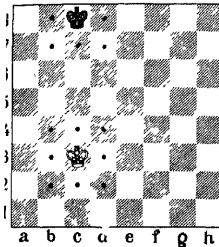
ఆసాధారణమైన వ్యూహాగమనం వుండడంవల్ల గుర్రం చదరంగంలో విశిష్టమైంది. “ఒక్కొక్క గడిలోకి ఒక్కొక్క సారి మాత్రమే వెళ్లేలా గుర్రాన్ని బల్లంతా తిప్పేటట్టు నడిపించడం” ఒక ప్రఖ్యాతమైన చదరంగం సమస్య. అలాంటి సడకలు మూడు కోట్లకి పైబడే సాధ్యం అని గణితశాస్త్రజ్ఞులు రుజువుచేశారు. శతాబ్దాల తరబడి గొప్పగొప్ప మేధావులు యీ సమస్యని

కోధించారు గాని యింతవరకూ కచ్చితంగా యింత సంఖ్య అని యెవళ్ళూ తేల్చలేదు.

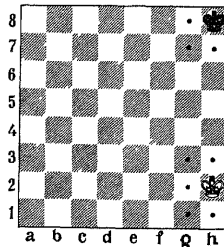
“రాజా” ఏ దిశలోనైనా (అంటే నిలువుగా గాని, అడ్డంగా గాని, ఐమూలగా గాని) ఒక్క గడి మూత్రమే కదలగలదు.

10, 11వ పటాలలో ఉన్న రాజులు ఏ గళ్ళలోకి వెళ్లగలవో చుక్కలతో చూపించాం.

10వ పటం



11వ పటం



బల్ల చివరల్లో ఉన్నప్పుడు రాజా కదలిక తగ్గిపోతుంది. అప్పుడు రాజా వెళ్లగలిగేది 5 గళ్ళలోకి మూత్రమే. బల్లకి ఒక మూల గడిలో వున్నప్పుడు రాజా కదలిక 3 గళ్ళలో మూత్రమే పరిమితం అయిపోతుంది.

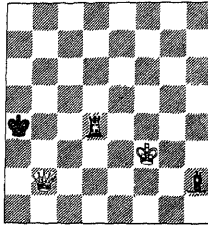
అభ్యాసం 6.

10, 11వ పటాలలో నల్ల రాజా వెళ్లగలిగే గళ్ళ పేర్లు చెప్పండి.

చంపడం

ఒక వడ్డం బలం లో యేదేనా ముందు యెత్తుకి వెళ్లేటప్పుడు ప్రత్యర్థి బలం ది యేదన్నా దారిలో వుంటే దాన్ని "చంప"వచ్చు. చంపిన దాన్ని తొలగించి దాని గడిలో తన బలం ప్రవేశిస్తుంది. అప్పుడు ఆ ఎత్తు పూర్తయినట్టు భావిస్తారు. తను వెళ్లగలిగే గడిలో అడ్డం వున్న ప్రత్యర్థి బలం దాన్ని మూతమే యిలా చంపగలడు. (బంటు ముందుకు నడుస్తాయి గాని చంపేటప్పుడు ఐమూలగా చంపుతాయి.)

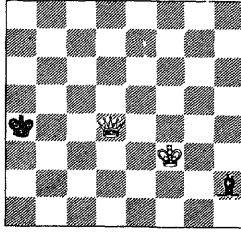
12వ పటం



చంపడానికి ముందు

తెలుపు ఎత్తు వేయాలి. నల్ల ఏనుగు, శకటా ఒకే సారి తెల్ల మంత్రి దాడికి గురయ్యాయి. మంత్రి ఆ రెండింటిలో దేన్నో ఒక్క దాన్నే చంపగలడు. కాని శకటంకంటే ఏనుగు విలువ యెక్కువ కాబట్టి, తెల్ల మంత్రి d4లో ఉన్న ఏనుగుని చంపుతుంది. ఈ కింది పరిస్థితి వస్తుంది:

13వ పటం

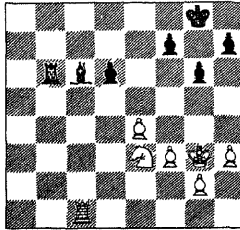


చంపిన తర్వాత

చంపగలిగే ఆవకాశం ఉన్నా ఆటగాడు విధిగా చంపాలనేం లేదు.

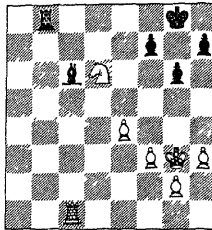
ఎత్తులు నూచించే సంకేత విధానం

14వ పటం



14వ పటం పరిస్థితిలో తెలుపు తన గుర్రాన్ని e3 నుండి c4 గడికి జరిపి ఒకే సారి b6లో ఉన్న నల్ల ఏనుగుమీద, d6లో ఉన్న నల్ల బంటుమీద దాడిచేస్తాడు. ఈ విధమైన దాడిని “ఇబ్బడి దాడి” (fork) అంటారు. నలుపు తన ఏనుగుని b8కి నడుపుతాడు. అప్పుడు తెలుపు తన గుర్రంతో d6 బంటుని చంపుతాడు.

15వ పటం



ఇప్పుడు నలుపుకి యింకో ఒక కొత్త ప్రమాదం వచ్చి పడింది. తెల్ల ఏనుగువల్ల, c6లో ఉన్న నల్ల శకటుకి ప్రమాదం కలుగుతోంది.

ఈ ప్రమాదంనుంచి తప్పకోదానికి నలుపు శకటుని d7కి నడుపు తాడు.

సంకేత విధానం సాయంతో యీ యొత్తులన్నిటినీ రాద్దాం.

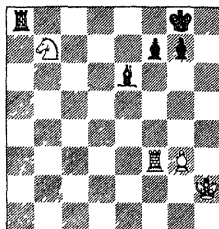
తెలుపు మొదటి ఎత్తు 1. Nc4. ఇందులో ‘1’ ఎత్తు సంఖ్యని సూచిస్తుంది. ‘N’ కదిలే బలానికి సంకేతాక్షరం (N - గుర్రం). ‘c4’ అనేది అది వెళ్లే గడి పేరు.

తెలుపు ఎత్తునీ, దానికి నలుపు జవాబునీ రెండింటినీ ఒకే సంఖ్యతో

నూచిస్తారు. దేన్నేనా చంపేటప్పడు 'X' గుర్తు (హెచ్చింపు గుర్తు)* వాడతారు. ఉదాహరణకు 2. N×d6 ఇప్పుడు పై ఉదాహరణలోని ఎత్తులన్నిటినీ పరసగా రాద్ధాం: 1. Nc4 Rb8 2. N×d6 Bd7.

సంకేత విధానంలో తెలుపు యెత్తుని గాని, నలుపు యెత్తుని గాని చేర్చనవసరం లేకపోతే మూడు చుక్కలు పెట్టడం వాడుక.

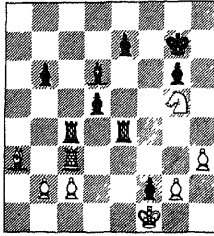
16వ పటం



ఉదాహరణకు 16వ పటంలో ఎత్తు నలుపుది. అతని శీకటు ఇబ్బడి దాడి చేస్తుంది, ఒక గుర్రాన్ని గాని, ఏనుగుని గాని గెల్చుకుంటుంది. ఆ ఎత్తుని 1. ... Bd5 విధంగా నూచిస్తారు.

* కొన్ని పుస్తకాలలోను, పత్రికలలోను, వ్యాసాలలోను ఈ గుర్తుని వదిలేస్తారు. ఉదాహరణకు 2. N×d6 బదులు 2 Nd6 అని కూడా రాయవచ్చు (అనువాదకుని వివరణ)

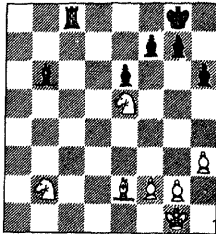
17వ పటం



అభ్యాసం 7.

ఎత్తు తెలుపుడి. 17వ పటంలో తెలుపు అవతలి బలాన్ని చంపుతూ వేయగలిగిన ఎత్తులన్నీ రాయండి.

18వ పటం



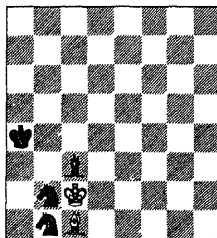
అభ్యాసం 8.

ఎత్తు నలుపుది. 18వ పటంలో నలుపు ఇబ్బడి దాడి చేయగల్గిన ఎత్తు లన్నీ రాయండి.

రాజా ప్రత్యేక లక్షణాలు. 'షా' చెప్పడం

ప్రత్యర్థి బంగం దాడిలో ఉన్న గడిలోకి వెళ్లే హక్కు లేనిది ఒక్క రాజా మాత్రమే. రాజాని దాడిలో పదిలెయ్యడానికి వీలు లేదు.

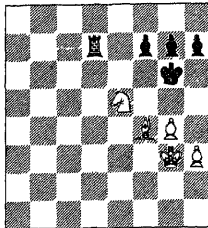
19వ పటం



19వ పటంలో ఎత్తు తెలుపుది. ఆతను 1. B×b2 గాని, 1. K×b1 గాని ఆడచ్చు. 1. K×b2 మాత్రం సాధ్యం కాదు. ఎందుకంటే అప్పుడు రాజాకి యిలో ఉన్న సల్ల శకటు దాడి తగుల్తుంది. అదే విధంగా యి గడి b1లో ఉన్న సల్ల గుర్రం పగలో ఉంది కాబట్టి 1. K×యి కూడా వీలు కాదు. సల్ల బలం కాస్తున్న b3, d3, d2, d1 గళ్లలోకి కూడా తెల్ల రాజా వెళ్లలేదు. మరో ప్రత్యేక లక్షణం ఏమిటంటే ప్రత్యర్థి బలం దాడికి గురయేటట్టు

యితే రాజుని వెంటనే ఆ దాడినుంచి తప్పించాలి. రాజుమీద దాడిని 'షా' అంటారు. దీనిని రాసేటప్పుడు '+' గుర్తుతో సూచిస్తారు.

20వ పటం

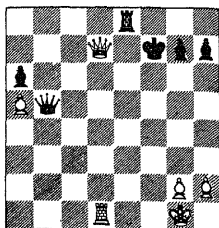


20వ పటంలో తెలుపు నల్ల రాజుమీద, ఏనుగుమీద ఇబ్బడి దాడి చేస్తూ 1. Ne5+ ఎత్తు వేసాడు. ఆట మూలాల ననుసరించి రాజుని దాడిలో - అంటే చదరంగం పరిభాషలో 'షా'లో - ఉంచకూడదు. తన విలువైన ఏనుగుని పోగొట్టుకోవడానికి ఇష్టం లేకపోయినా, నలుపు విధిగా దాని ఖర్చానికి దాన్ని వదిలెయ్యాలి, మరి ముందు రాజు సంగతి చూసుకోవాలి కదా. నలుపు తన రాజుని 'షా'నుంచి తప్పిస్తూ 1. ... Kf6 ఎత్తు వేశాక తెలుపు 2. Nxd7+ ఎత్తు వేసి సులభంగా గెలుస్తాడు.

'షా'నుంచి తప్పించుకోవడానికి మూడు విధానాలున్నాయి. 21వ పటం పరిస్థితిలో నల్ల రాజుకి ఈ మూడు విధానాలూ సాధ్యమే.

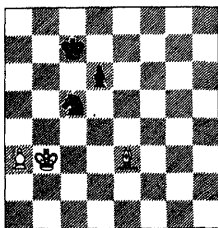
- 1) 'షా' చెప్పే బలాన్ని చంపడం. (1. ... Qxd7).
- 2) 'షా'నుంచి తప్పించుకుపోవడం, అంటే రాజుని ప్రత్యర్థి వగలో లేని గడికి నడవడం, ఉదాహరణకు 1. ... Kg8.

21వ పటం



3) 'షి' అనేదానికి కాపుగా దారిలో అడ్డం వేయడం. అంటే, 'షి' చెప్పిన దానికి ఆ రాజుకి మధ్య తన దాన్నొకదాన్ని పెట్టడం (1. ... Re7). కాని గురంతో 'షి' చెప్పినప్పుడు మూతం రాజుని యిలా కాయడం వీలు కాదు.

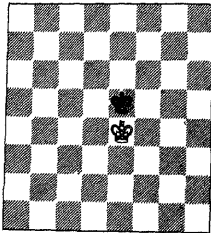
22వ పటం



22వ పటంలో వల్ల గుర్రం 1. ... Nc5+ ఎత్తుతో 'షే' ఇచ్చింది. తెలుపు రెండు విధాలుగా మూతమే తప్పకోవచ్చు. రాజుని వేరే గడికి నడపడం, ఉదా: 2. Kd2 (b2, c2, c3, c4, b4), లేకపోతే గుర్రాన్ని చంపడం (2. Bxc5). రాజుని దాడిలో వున్న గడిలో గాని, 'షే'కింద గాని వుంచడానికి లేదు. ఆట జరిగేటప్పుడు మిగతా బలాన్ని అంతట్టే చంపచ్చు గాని రాజులు మూతం చివరిదాకా బల్లపైనే ఉంటాయి.

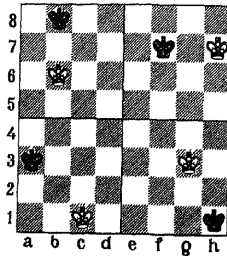
మిగతా బంగం మాదిరి కాకుండా రాజు ప్రత్యర్థి రాజుకి 'షే' ఇవ్వ లేడు. ప్రత్యర్థి రాజు నెదుర్కోడానికి రాజు ఆ వక్క గడిని ఆక్రమించాలి. కాని ఈ గడి ప్రత్యర్థి రాజు దాడిలో ఉంటుంది కాబట్టి ఆట సూత్రాల ప్రకారం దాని నాకమించడం కుదరదు. రాజుల మధ్య కనీసం ఒక గడి దూరమైనా యెప్పుడూ ఉండాలి.

23వ పటం



ఈవిధంగా రాజులు
ఉండడానికి వీలేదు

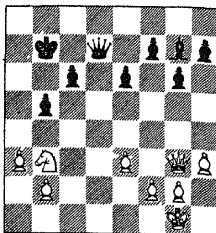
24వ పటం



పై విధాలుగా రాజులు
ఉండవచ్చు

అధ్యాయం 9.

25వ పటం



25వ పటంనుంచి ఇబ్బడి దాడి సువయోగించి

- అ) తెలుపు ఎత్తు వేస్తూ మంత్రినెలా గెల్చుకుంటాడు?
- ఆ) నలుపు ఎత్తు వేస్తూ గుర్రాన్నిలా గెల్చుకుంటాడు?

ఆటకట్టు

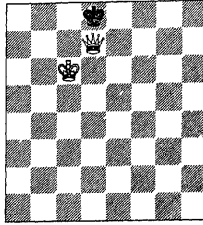
ఇంతవరకూ మనం 'షా' చెప్పినప్పుడు దాన్నించి తప్పకొనే విధానాల గురించి చర్చించాం. తప్పకోవడం సాధ్యం కానప్పుడు ఆ పరిస్థితిని "రాజు ఆటకట్టు" లేకపోతే "ఆటకట్టు" అంటారు. ఆటకట్టుతోటి ఆట అయి పోయినట్టే. ఎవరైతే ఈ ఆటకట్టు చేస్తారో వారు ఆట గేల్చినట్లు అర్థం.

సాధారణంగా ఆటలు ఆటకట్టయ్యేంతవరకు సాగవు ఆటగాళ్ళిద్దరిలో ఒకరు ఆటకట్టు తప్పదని గ్రహించి ఓటమి నొప్పకుని ఆట వదిలేస్తారు.

సంకేతపూర్వకంగా ఆటకట్టుని "++" గుర్తుతో సూచిస్తారు .

26వ పటం రాజు కాపులో మంత్రి ఆటకట్టు చేసే పరిస్థితి తెలుపు

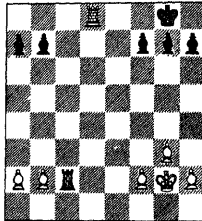
26వ పటం



తోంది. ఆటకట్టు చెప్పే మంత్రిని నల్ల రాజు చంపలేడు. అలా చేస్తే నల్ల రాజు, తెల్ల రాజు దాడిలో పడతాడు. నల్ల రాజు ఏ గడిలోకీ (e8, c7, e7, e8) తప్పకోడానికి వీలేకుండా d7లో ఉన్న తెల్ల మంత్రి 'షి' వుంది.

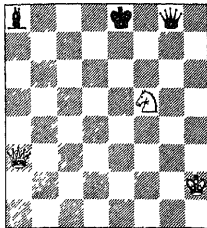
చివరి పంక్తిలో ఆటకట్టు ఆయ్యే ఉదాహరణని 27వ పటంలో గమనించ వచ్చు ఏనుగుని చంపడానికి వీలుగా నల్ల బలం ఏమీ లేదు. అడ్డం వెయ్యడానికి వీలు లేదు. ఇవి గాక నల్ల రాజు తప్పకోడానికి దారి లేకుండా నల్ల బంట్లే అడ్డంగా ఉన్నాయి.

27వ పటం



అభ్యాసం 10.

28వ పటం



28వ పటంనుంచి ఒకే ఎత్తులో ఆటకట్టు చెయ్యాలి:

- అ) ఎత్తు తెలుపుది
- ఆ) ఎత్తు నలుపుది.

బంట్లు

ఏదైనా ఒక బంట్లుని చూపించవలసి వచ్చినప్పుడు, ఆ బంట్లు ఆక్రమించిన ప్రాంతాన్ని గాని, గడిచిన గాని ఉదాహరిస్తాము: f బంట్లు, g4 బంట్లు మొదలైనవి. ప్రారంభ స్థితిలో బంట్లు ఏ యే స్థానాల్లో ఉంటాయో దాన్ని బట్టి కూడా ఆ బంట్లును ఉదాహరించవచ్చు. ఉదాహరణకు మంత్రి బంట్లు (Q బంట్లు లేక d బంట్లు), రాజు బంట్లు (K బంట్లు లేక e బంట్లు), ఏనుగు బంట్లు (R బంట్లు, a లేక h బంట్లు), గుర్రం బంట్లు (N బంట్లు, b లేక g బంట్లు), శకటు బంట్లు (B బంట్లు, c లేక f బంట్లు).

రాజు, మిగిలినవి అన్ని దిశలలోనూ వెళ్లగలవు కాని బంట్లు మాత్రం

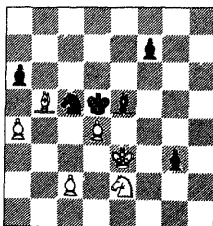
అవి ఉన్న శ్రేణుల్లో ఒక గడి మాత్రమే ముందుకు వెళ్లగలవు. అయినా పుట్టు గడినుండి అంటే 2వ వంక్తిలో తెల్ల బంటో, 7వ వంక్తిలో నల్ల బంటో రెండు గళ్లు ముందుకు ఒక్క సారి వెళ్లగలవు.

బంట్లకు పున్న యింకోక ప్రత్యేకత యేమంటే, అవి వెళ్లే విధానికీ, చంపే విధానికీ మధ్య తేడా వుండడం. బంట్లు మామూలుగా అయితే నిలుపు గానే ముందుకు సోతాయి. కాని చంపేటప్పుడు కుడి వైపు గాని, ఏడవ వైపు గాని ఐమూలగా ఒక్క గడి మాత్రం వెళ్లి చంపగల్గుతుంది.

పటాలలో తెల్ల బంట్లు పైకి, నల్ల బంట్లు కిందికి మాత్రమే వెళ్ల గల్గుతాయి.

29వ పటంనుంచి బంట్లలో వీలయ్యే ఎత్తులని పరిశీలిద్దాం. a4లో తెల్ల బంటు ఒక్క గడి మాత్రమే ముందుకి వెళ్లగలదు: 1. a5 c శ్రేణిలో తెల్ల బంటు పుట్టు గడిలోనే ఉంది కాబట్టి 1 c3, 1. c4+ ఎత్తుల్లో ఏదేనా వేయచ్చు. d4లో తెల్ల బంటు నల్ల రాజునైతే ఏమీ చేయలేదు గాని, శకటుని గాని, గుర్రాన్ని గాని చంపగలదు: 1 d×c5, 1. d×e5 నలుపు బంట్లతో ఈ కింది ఎత్తులని వేయగలదు: 1. ... a5, 1. .. a×b5, 1. ... f6, 1. ... f5 1. ... g2.

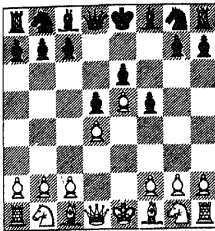
29వ పటం



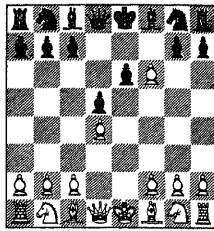
ఇదికాకుండా బంటు, ప్రత్యర్థి బంటుని (మిగిలిన బలాన్ని మాత్రం కాదు) 'అన్ పసాంత్' (en passant, అంటే "వెళ్లే దారిలో" అని అర్థం) విధంగా చంపగలదు.

1 e4 e6 2. d4 d5, 3. e5 f5 ఎత్తు తర్వాత 30వ పటంలో పరిస్థితి వచ్చింది. ఇప్పుడు e క్రేజ్‌లో తెల్ల బంటు f క్రేజ్‌లో నల్ల బంటుని 'అన్ పసాంత్' విధంగా చంపగలదు. ఈ ఎత్తు వేయడానికి f నల్ల బంటుని బల్లమీదనుంచి తీసేసి, e తెల్ల బంటుని f6 గడిలో పెట్టాలి (31వ పటాన్ని చూడండి). ఈ ఎత్తుని 4. e×f6 అని సూచిస్తారు.

30వ పటం



31వ పటం

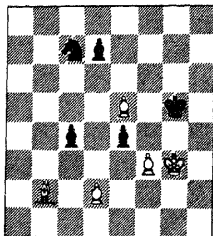


ఇదే పరిస్థితి నలుపు 3. ... f5 బదులు 3. ... f6 అడినా రావచ్చు. దీన్ని బట్టి, పుట్టు గడినుంచి బంటు రెండు గళ్ళు ముందరికి జరిగిన తర్వాత దాని వక్రవ ప్రత్యర్థి బంటు ఉంటే, ప్రత్యర్థికి 'అన్ పసాంత్' విధంలో చంపే అవకాశం ఉంటుంది. ఆ బంటు రెండు గళ్ళను గాక, ఒక గడి మాత్రమే ముందుకు ఎత్తు వేసినట్టైతే, ప్రత్యర్థి బంటు దాన్ని చంపగలదు. 'అన్ పసాంత్' విధంగా చంపే అవకాశం బంటు ఎత్తు వేసిన వెంటనే దొరుకుతుంది. 30వ పటంలో తెలుపు వెంటనే 4. e×f6 ఎత్తు వేయకపోతే తర్వాత f బంటుని 'అన్ పసాంత్' విధంగా చంపే అవకాశం కోల్పోతాడు. రివ

పంక్తిలో ఉన్న తెల్ల బంట్లు, 4వ పంక్తిలో ఉన్న నల్ల బంట్లు మాత్రమే ప్రత్యర్థి బంట్లను 'అన్ పసాంత్' విధంగా చంపగలగడం సహజం.

అభ్యాసం 11.

32వ పటం



32వ పటంనుంచి ఈ క్రింది ఎత్తులు వస్తే 'అన్ పసాంత్' విధంగా చంపటం వీలవుతుందా?

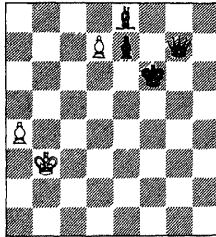
- అ) 1. d4; 1. ... d5.
- ఆ) 1. Bd4; 1. ... Nd5.
- ఇ) 1 f4+.

తక్కువ గమన శక్తిని బట్టి, తక్కువ దాడి సామర్థ్యాన్ని బట్టి చూస్తే (ఏనుగు బంట్లు ఒక గడినే కాస్తే, మిగిలిన బంట్లు రెండు గళ్లు మాత్రమే కాయగలవు) బంటు మిగతా వాటి కంటే బలహీనమైనదని కనబడుతుంది. కాని, ఖంఘుకున్న ఒక ప్రత్యేక గుణం మూలంగా దాని విలువ చాలా పెరుగు తుంది. అదేమిటంటే రాజుగా కాకుండా, మరే ఇతర బలంగానైనా బంటు మార్పు చెందడం. ఏ ఆటగాడైనా బంటుని చివరి పంక్తికి (తెలుపుకైతే 8వ పంక్తి, నలుపుకి 1వ పంక్తి) జరపగల్గితే దాన్ని వెంటనే ఏదైనా ఒక బలంగా (మంత్రి, ఏనుగు, శిశు, గుర్రం) మార్చవచ్చు. అటుగాడు అంతకు

ముందే ఆయా బలాలని కల్గి ఉన్నప్పటికీ ఈ మార్పు సాధ్యమే. దీన్నే “బంటు స్థాయి పెంచడం” (Pawn promotion) లేక “మంత్రి చెయ్యడం” (queening) అంటారు.

ఈ విశేషం మూలంగా ఒక ఆటగాడు ప్రారంభ స్థితిలో కంటే ఎక్కువ సంఖ్యలో అదే రకం బలగాన్ని కల్గి ఉండవచ్చు ఉదాహరణకు రెండు గాని, అంతకు మించి గాని మంత్రులు రావచ్చు. సాధారణంగా బంటు స్థాయి పెంచేటప్పుడు ఆన్నింటి కంటే బలమైన మంత్రిగానే మార్పుతారు.

33వ పటం

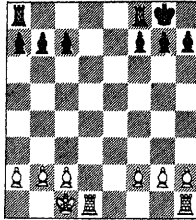


బంటు ఈ విధంగా చివరి పంక్తికి చేరినప్పుడు మామూలుగా ఆ ఎత్తుని సూచించి, ఆ బంటుయే బలంగా మార్పు చెందినట్లే ఆ గుర్తుని చివరన రాస్తారు. 33వ పటంలో 1. d8Q అంటే తెలుపు తన d బంటుని d8 గడికి జరిపి దాన్ని మంత్రిగా మార్చాడు అని అర్థం ఈ బంటు లోలో ఉన్న శకటుని చంపి కూడా మంత్రి కావచ్చు: 1. d×e8Q, ఈ బంటుని తెలుపు మరే ఇతర రూపంలోకైనా మార్చవచ్చు. ప్రస్తుత పరిస్థితిలో బంటుతో శకటుని చంపి, 8వ గడిలోకి చేరిన ఆ బంటుని గుర్రంగా మార్చి, వెంటనే రాజామీదా మంత్రిమీదా ఒకే సారి దాడిచేయడం (1. d×e8N+) తెలుపుకి లాభ దాయికమైన ఎత్తు.

కోటకట్టడం

ఆటలో రాజునీ, ఏనుగునీ కూడా ఒకే ఎత్తులో కదవటానికి ఒక సారి వీలవుతుంది. దీనిని ఒక ఎత్తుకిందే లెక్క వేస్తారు. ఆ ఎత్తునే “కోట కట్టడం” అంటారు. దాన్ని యిలా చేస్తారు: రాజు, ఏనుగు వైపుగా రెండు గళ్లు జరుగుతాడు. తర్వాత ఏనుగు రాజుని దాటి వక్కగా ఉన్న గడిని ఆక్రమిస్తుంది. మంత్రి వైపు ఏనుగుతో కోటకట్టడాన్ని “దూరంగా” కోటకట్టడమనీ, రాజు వైపు ఏనుగుతో కోటకట్టడాన్ని “దగ్గరగా” కోటకట్టడమనీ అంటారు.

34వ పటం



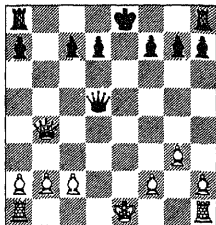
34వ పటంలో తెలుపు దూరంగాను, నలుపు దగ్గరగాను కోటలు కట్టారు.

ఈ క్రింద చెప్పిన పరిస్థితులలో కోటకట్టడం వీలు కాదు.

- 1) రాజు గాని, కోటకట్టే వైపు ఏనుగు గాని అంతకు ముందే కదిలితే;
- 2) రాజు ‘షా’లో వున్నప్పుడు;
- 3) కోటకట్టడం మూలంగా రాజు ‘షా’లోకి వచ్చేటట్టుంటే;
- 4) రాజు దాటవలసిన గడి ప్రత్యర్థి పగతో ఉంటే;
- 5) కోటకట్టే వైపు ఏనుగుకీ రాజుకీ మధ్యన బలగం వుండిపోతే.

అంచేత 35వ పటంలో తెలుపు దగ్గరగానూ, నలుపు దూరంగానూ మూత్రమే కోటలు కట్టగలరు.

35వ పటం

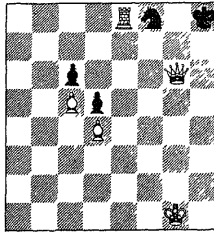


కోటకట్టడం వల్ల ఆటగాడు తన రాణిని శ్వేతంగా ఉండే చోటుకి తరలించడమే కాకుండా ఏనుగుని తొందరగా ఆటలోకి తేవచ్చు. ఈ కోటకట్టడం అనే ఎత్తు బలాన్ని సమీకరించుకోవడానికి చాలా ముఖ్యం, అవసరం కూడా.

దగ్గరగా కోటకట్టడాన్ని "0-0"తోనూ, దూరంగా కోటకట్టడాన్ని "0-0-0"తోనూ సంకేతంగా సూచిస్తారు.

తట్టు

ఒక్కొక్కప్పుడు ఎత్తు వెయ్యూల్సిన ఆటగాడి రాణి 'షి'లో ఉండకుండానే, యెటు వెళ్ళడానికి వీలు లేకపోవచ్చు. అతని మిగిలిన బలం గాని, బంట్లు గాని కదలడానికి వీలూ లేకపోవచ్చు. ఆటువంటి పరిస్థితిని "తట్టు" అంటారు. తట్టు అయినప్పుడు ఆట 'ద్ర' అయినట్లు లేక్క.

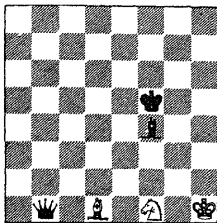


ఉదాహరణకు 36వ పటంలో ఎత్తు తెలుపుదైతే 1. R×f8++ కాని, నలుపు ఎత్తు వెయ్యూల్సినట్లైతే ఆట 'ద్రా' అవుతుంది. ఎందుకంటే తెలుపు బలగం ఎక్కువ ఉన్నప్పటికీ నలుపు తట్టు అయింది. నల్ల బంట్లు ముందుకు కదలడానికి వీలులేకుండా తెల్లని అడ్డం వున్నాయి నల్ల రాజు కదలడానికి వీలేకుండా తెల్ల మంత్రి కాపు అన్ని గళ్లకీ వుంది. నల్ల గుర్రాన్ని కది లించడానికి వీలేకుండా e8లో తెల్ల ఏనుగు ఉంది (గుర్రం కదిలితే నల్ల రాజు 'షా'లోకి వస్తుంది).

తక్కువ బలం వున్న ప్రత్యర్థి తట్టుకీ గురికాకుండా, తనకీ యొక్కువ లాభంగా వుండి, గెలిచే ప్రయత్నంలో వున్న ఆటగాడు తగిన జాగ్రత్తలు తీస్కో వాలి. బలహీనంగా వున్న పక్షం తన బలాన్ని బలి ఇచ్చేసి తట్టు కావడానికి మహా యుక్తిగా తరచూ మార్గాలు వెతుక్కుంటుంది.

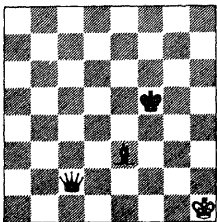
ఉదాహరణకు 37వ పటంలో ఎత్తు నలుపుదైతే శకటుని చంపి, మంత్రి బలం అధిక్యతతో సునాయానంగా గెలవచ్చు. కాని, తెలుపు ఎత్తు వేయాలి. అక్కడ మొదలవుతుంది తమాషా: 1. Bc2+ ఎత్తు వేస్తాడు; రాజుమీద, మంత్రిమీద ఇబ్బడి దాడి. తెలుపు అవిధంగా తన శకటుని బలి ఇచ్చేసుకుంటాడు. నలుపుకీ శకటుని తీసుకోవడంకంటే వేరే మార్గం లేదు.

37వ పటం

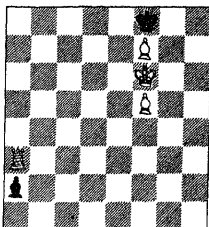


ఎందుకంటే మంత్రి లేకుండా నలుపు గెలవలేదు అందుకని 1 . Q×c2 తప్పనిసరి. అప్పుడు తెలుపు మళ్ళీ రాజమీద, మంత్రిమీద ఇబ్బడి దాడి చేస్తూ 2 Ne3+ ఎత్తు వేసి తన గుర్రాన్ని కూడా బలి ఇచ్చేసుకుంటాడు. మళ్ళీ మంత్రిని రషీంచడం కోసం నలుపు 2. . . B×e3 ఎత్తు విధిగా వెయ్యాలి. ఇప్పుడు (38వ పటం) తెల్ల రాజు వెళ్ళడానికి దారి యేదీ లేదు అటతట్టు.

38వ పటం



39వ పటం



అ) తెలుపు ఎత్తు వేసి గెలవాలి

ఆ) నలుపు ఎత్తు వేసి 'ద్రా' చేయాలి ఎలాగో కనుక్కోని రాయండి.

మిగిలిన రకాల 'ద్రా'లు.

వదలకుండా 'షా' చెప్పడం

1) ఏ పక్షానికైనా గెలవడానికి తగినంత బలగం లేకపోయినప్పుడు [ఉదా: ఒకరికి ఒంటి రాజ మాత్రమే ఉండి, వత్సర్థికి ఒంటి రాజా గాని, రాజాతో పాటు శకటు లేదా గుర్రం మాత్రమే గాని ఉన్నప్పుడు, లేదా రెండు పక్షా లకీ రాజాతో పాటు శకట్లు (అవేనా ఒకే రంగు గళ్లలో కదిలేవి) ఉన్నప్పుడు] ఆట 'ద్రా' అయినట్లుగా పరిగణిస్తారు.

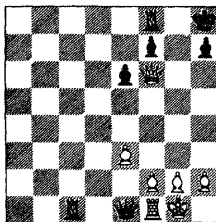
2) ఇద్దరిలో ఒక ఆటగాడు అంతకు ముందు వేసిన 50 (లేదా ఇంకా ఎక్కువ) ఎత్తులలో ఒక్క చలనం గాని, ఒక్క బంటేనా జరుగడం గాని

లేదని నిరూపించి ఆట ఆపి వేయమని అడిగి 'ద్రా' అయినట్లుగా నిర్ధారించ మంటాడు (50 ఎత్తుల సూత్రం).

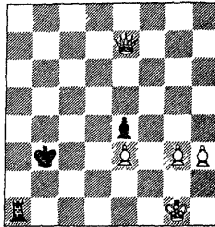
3) బల్లమీద ఒకే రకమైన పరిస్థితి వరుసగా మూడు గాని, అంతకంటే ఎక్కువ సార్లు గాని వచ్చినప్పుడు, ఆ పరిస్థితి ఏర్పడిన ప్రతిసారి ఆ ఆటగాడు ఒకే ఎత్తు వేయవలసి వచ్చినప్పుడు ఆట 'ద్రా' అవుతుంది. అటువంటప్పుడు ఏ ఆటగాడి ఎత్తు తర్వాత అదే పరిస్థితి మూడవ సారి (ఇంకా ఎక్కువ సార్లు గాని) వస్తుందో, ఆ ఆటగాడికి ఎత్తు వేసే ముందు, రిఫరీని పిలిచి ఆటని ఆపి వేసి 'ద్రా' అయినట్లు ప్రకటించమని అడిగే సాకు ఉంటుంది.

తరచుగా మూడు సార్లు ఒకే పరిస్థితి రాజాకి వదలకుండా 'షి'లు చెబుతుంటే ఏర్పడుతుంది. వదలకుండా 'షి' అంటే రాజాకి దాంకునే చోటు లేక యేకధాతీయ 'షి'లు రావడం.

40వ పటం



40వ పటంనుంచి 1 ... Kg8 2 Qg5+ Kh8 3. Qf6+ (పటంలో పరిస్థితి మళ్ళీ అంటే రెండవ సారి వచ్చింది) Kg8 4. Qg5+ Kh8 ఎత్తుల తర్వాత, తెలుపు తన ఎత్తు వెయ్యకుండా రిఫరీని పిలిచి 4. Qf6+ తర్వాత పటంలో చూపిన పరిస్థితి మూడవ సారి వస్తుంది కాబట్టి ఆట 'ద్రా' అయినట్లు రిఫరీ వేయమంటాడు.



41వ పటంలో నలుపు నిర్విరామంగా a1, a2 గళ్లనుండి తన ఏనుగుతో తెల్ల రాజుకి వదలకుండా 'షా'లు చెప్తుంటాడు. క్రిందటి ఉదాహరణలోకంటే రాజుకి తప్పకోవడానికి ఎక్కువ గళ్లు ఉన్నా ఈ 'షా'లు వదిలించుకోవడానికి మార్గం లేదు. అటు 'ద్రా' కాక తప్పదు.

మామూలుగా రిఫరీ ప్రమేయం లేకుండానే ఆటగాళ్ళిద్దరూ 50 ఎత్తుల సూత్రాన్ని ఉపయోగించి గాని, మూడు సార్లు ఒకే పరిస్థితి వచ్చినప్పుడు గాని అటు 'ద్రా' అయినట్లుగా అంగీకరిస్తారు.

ఎత్తులు సూచించే సంకేత విధానం —

మరిన్ని వివరాలు

ఇంతవరకు గళ్ల పేర్లు, బలగం కదలికలు వర్ణించిన విధానాన్ని సంకేత విధానం అంటారు. మామూలుగా ఏదేనా బంటుతో చంపే ఎత్తు రాయడానికి P(బంటు) అని గుర్తు కాని X (అంటే చంపడం) గుర్తు కాని పెట్టుకుండా ఆ బంటు ఏ శ్రేణిలోకి వెళ్లిందీ వివరిస్తే చాలు.

ఒకే రకం బలాలు రెండు ఒక గడికి వెళ్లగలిగిన పరిస్థితులలో అదనంగా సమాచారాన్ని యివ్వవలసి ఉంటుంది. ఉదాహరణకు తెలుపుకు a1లో ఒక ఏనుగు, h1లో ఒక ఏనుగు ఉన్నాయి. తెలుపు a1 గడిలో ఏనుగుని d1 గడికి జరిపితే దాన్ని 1. Rad1 అని నూచించాలి. అయితే h1 గడిలో ఏనుగుని d1 గడికి జరిపితే 1. Rhdl అని నూచించాలి. ఇదే విధంగా, e4, e2లో ఉన్న రెండు తెల్ల గుర్రాలు g3 గడిలోకి వెళ్లగలవు. 1. N4g3 అంటే e4లో ఉన్న గుర్రం g3కి వెళ్లందని లేక 1. N2g3 అంటే e2లో ఉన్న గుర్రం g3కి వెళ్లందని అర్థం.

వ్యాఖ్యానించేటప్పుడు సాధారణంగా క్లుప్తంగా ఈ కింది గుర్తులని ఉపయోగిస్తారు.

! మంచి ఎత్తు

!! చాలా మంచి (అమోఘమైన) ఎత్తు

? చెడ్డ ఎత్తు

?? చెడ్డ తప్పు

?! దూకుడు ఎత్తు

o ఏ ఎత్తైనా సరే

= సమానంగా ఉన్న పరిస్థితి

± తెలుపు బలం మెరుగ్గా ఉన్న పరిస్థితి

⊥ తెలుపుకి కొంచెం మెరుగ్గా ఉన్న పరిస్థితి

≠ నలుపు బలం మెరుగ్గా ఉన్న పరిస్థితి

⊥≠ నలుపుకి కొంచెం మెరుగ్గా ఉన్న పరిస్థితి.

ఉదాహరణకు చదరంగం పోటీలలో జరిగిన చాలా చిన్న ఆటల్లో

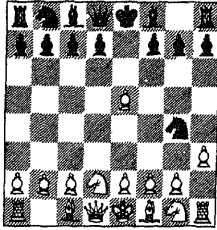
ఒక దానిని చూడండి.

జిలో - రజార్ (పారిస్, 1924). 1. d4 Nf6 2 Nd2 e5

3. d×e5 Ng4 4. h3?? (42వ పటం).

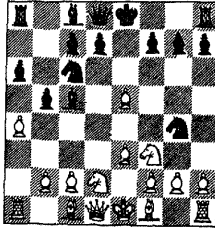
[ఈ ఎత్తు చూస్తుంటే తెలుపుకి ఏమాత్రం ముందు చూపు లేదనిపిస్తోంది. అసలు ఓర్పు లేకుండా అతను మీది కొచ్చిన గుర్రాన్ని, నిజానికి

42వ పటం



అది తనకి అసాయం కాకపోయినా తరిమెయ్యడానికి ప్రయత్నిస్తున్నాడు. తెలుపు
4. Ngf3 Bc5 5. e3 Nc6 6. Nc4 b5 7. Ncd2 a6 8. a4±
రీతిలో ఆడవల్సింది. (43వ పటం)]

43వ పటం

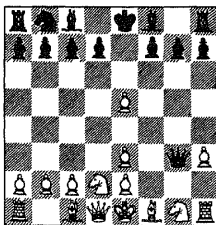


4. ... Ne3!

అతని మంత్రి విధిగా సోతోందని గమనించి, తెలుపు ఓటమి సంగీకరిం

చాడు. [ఎందుకంటే 5. f×e3 అడితే 5. ... Qh4+ 6. g3 Q×g3++ వరదలో (44వ పటం) తెలుపు అటకడుతుంది.]

44వ పటం

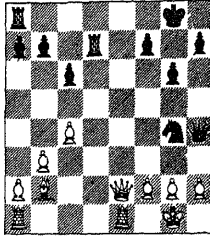


పైన ఒక ఆటని పూర్తిగా ఎలా సంకేతపూర్వకంగా చూపవచ్చో తెలుసు కున్నాం. ఇలా కాకుండా బల్లమీది పరిస్థితిని సూచించవలసినప్పుడు ఉన్న బరిగాన్ని రాజ్, మంత్రి, ఏనుగులు, శకట్లు, గుర్రాలు, బంటు వరప్రకమంలో రాస్తాం. ఉదాహరణకు 30వ పటంలో పరిస్థితిని ఈ విధంగా రాయచ్చు. తెలుపు: Kel, Qd1, Ra1, Rh1, Be1, Bf1, Nb1, Ng1; బంటు a2, b2, c2, d4, e5, f2, g2, h2 (మొత్తం 16); నలుపు: Ke8, Qd8, Ra8, Rh8, Bc8, Bf8, Nb8, Ng8; బంటు a7, b7, c7, d5, e6, f5, g7, h7 (మొత్తం 16).

పరిస్థితిని ఎడమనించి కుడికి వివరిస్తారు. అందుకనే ముందుగా తెలుపు నల్లగడి శకటు (cl), తర్వాత నెల్లగడి శకటు (fl) వస్తాయి. అలాగే బంటులో ముందుగా a2 బంటు, చివరిగా h2 బంటు వస్తాయి. మొత్తం బరిగం సంఖ్యని చివరన బ్రాకెట్స్‌లో చూపుతారు.

అభ్యాసం 13.

45వ పటం



1. 45వ పటంలోని చూపించిన పరిస్థితిని సంకేత విధానం ప్రకారం సూచించండి.

2. ఇక్కడ రెండు ఎత్తులలో ఆటకట్టించే మార్గం కనుక్కోండి.

అ) ఎత్తు తెలుపుది;

ఆ) ఎత్తు నలుపుది.

(ప్రతి సందర్భంలో చివరి పంక్తిలో ఆటకట్టు జరుగుతుంది.)

మంత్రి వగైరా బలాబలా

తులనాత్మక విలువ

అట ఆడేటప్పడు, ముఖ్యంగా బలగాల్ని ఇచ్చి పుచ్చుకునేటప్పడు వాటి విలువలని తెలుసుకోవడం అవసరం.

ఇంతకు ముందే చెప్పినట్టు ఆటలో మహా శక్తివంతంగా వుండేది మంత్రి.

రెండు ఏనుగులకీ, లేకపోతే ఒక ఏనుగుకీ, ఒక చిన్న బలానికి రెండు బంట్లకీ సుమారుగా మంత్రి సమానం. కాని రెండు చిన్న బలాలు, ఒక ఏనుగు కలిసి మంత్రికంటే బలమైనవి.

మంత్రి తర్వాత బలమైనది ఏనుగు. అది శకటు కంటే గుర్రంకంటే విలువైనది. వ్రత్యర్థి చిన్న బలాన్నిచ్చి మన ఏనుగుని పుచ్చుకుంటే మనం వాసి (exchange) కోల్పోయినట్లు, లేక వ్రత్యర్థి వాసి గెల్చుకున్నట్లు వ్యవహరిస్తారు. సాధారణంగా “వాసి” విలువ రెండు బంట్లు ఉంటుంది, అంటే శకటు లేక గుర్రంతోబాటు రెండు బంట్లు కూడా ఉంటే అవి ఒక ఏనుగుతో సమానమని చెప్పకోవచ్చు. కాని పరిస్థితిని బట్టి “వాసి” విలువ ఒక బంట్లు కూడా ఉండవచ్చు.

రెండు చిన్న బలంకంటే ఏనుగు బలహీనమైనది. వీటి విలువ సుమారు ఒక ఏనుగుగా రెండు బంట్లతో సమానం.

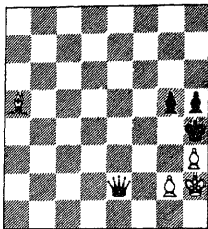
గుర్రానికి, శకటుకి విలువ ఒకటే. ఒక చిన్న బలానికి మూడు బంట్లు విలువ ఉంటుంది.

చదరంగ బలమంతటిలోకీ బంటే బలహీనం, కాని అలా అని తిరస్కారంగా చూడకూడదు. ఆట చివరి దశలోకి వస్తున్న కొద్దీ బంటు ప్రాముఖ్యత పెంచుతుంది. ఎందుకంటే ఆటకట్టించడానికి తగినంత బలగం లేనప్పుడు, బంట్లని చివరి గడికి తీసుకుని వెళ్లి మంత్రిగా మార్చుకోగలిగిన పక్షం విజయం సాధిస్తుంది.

రాజమీదే ఆధారపడి ఆటంతా సాగుతుంది. కాబట్టి రాజుకి విలువ కట్టలేం. ఆటకట్టించడం అనేదాన్ని సాధించడానికి మనం ఎంత విలువైన బలాన్నైనా త్యాగం చెయ్యవచ్చు. రాజు విలువకీ, శక్తికీ మధ్య పోతన లేదు. యిక్కడనే రాజుకీ మిగతా వాటికీ తేడా. ఆట మొదటి భాగంలోనూ, మధ్య భాగంలోనూ రాజుని అన్ని రకాలుగానూ రక్షించాల్సిన రీతిలో బలహీనంగా వుండడం కనిపిస్తుంది. కాని చివరలో ఇరు పక్షాల బలగం తగ్గిపోయి ఆటకట్టు అయ్యే ప్రమాదం లేనప్పుడు రాజు శక్తి రకామని పెరుగుతుంది. అప్పుడు రాజు శక్తి చిన్న బలానికి ఏనుగుకీ మధ్యగా ఉంటుంది.

కొన్ని తరాల చదరంగం ఆటగాళ్ల అనుభవం ఫలితం యీ విలువలు, అంతేగాని, యివేవో పరమ వియమాలనీ, సర్వకాల సర్వావస్థల్లోనూ వర్తించేవనీ అనుకోసక్కర్లేదు. ఓ బలానికి గాని, బంటుకి గాని స్థిరమైన విలువ లేదని అనుభవజ్ఞులైన ఆటగాళ్లకి తెలుసు. వాటి విలువలు ఆయా పరిస్థితులని బట్టి మారతాయి.

46వ పటం



46వ పటం చూడండి. ఇక్కడ బలం దృష్ట్యా నలుపు చాలా అధిక్యంలో వుంది. నల్ల మంత్రికి ప్రతిగా ఒక్క శకటు మాత్రమే ఉంది. కాని తెలుపుకి అస్త్రసన్యాసం చేసేయ్యాలన్న తొందర ఏ మాత్రం లేదు.

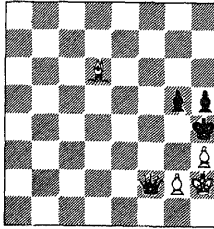
1. Bc7!

(ఇప్పుడు 2 Bg3++ దెబ్బ ఉంది.)

1. .. Qf2

(మిగిలిన ఎత్తులు ఆటకట్టుకీ దారి తీస్తాయి: 1. ... g4కి జవాబుగా 2. Bd8++, అలాగే 1. ... Qe1కి జవాబుగా 2. g3++ వస్తాయి.)

2 Bd6! (47వ పటం)



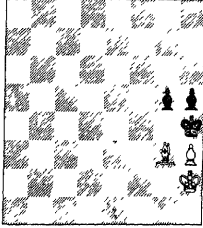
“వేచి చూసే ఎత్తు” (waiting move). ఎత్తు ప్రత్యర్థికి వెళ్లేటట్లుగా చూసే ఇటువంటి ఎత్తులని వేచి చూసే ఎత్తులంటారు. ఇప్పుడు నలుపు “జుగ్జ్వంగ్” (zugzwang)లోకి వచ్చాడు. అంటే యొక్క వెయ్యవలసిన వంతు వచ్చిన ఆటగాడికి యే యొక్క వేసినా అనర్థమే. (నిజానికి నల్ల మంత్రి f2 గడిచి వదిలేడు లేకపోతే 3. g3++ యొక్క 3. Bg3++ యొక్క వస్తుంది. గ్రేలో ఉన్న నల్ల బంటూ కదలేడు. కారణం 3. Be7++)

2. ... Qf4+

(3. B×f4 g×f4 తర్వాత కనీసం ‘ద్రా’ చెసుకుందామని చూసినా మంత్రిని వదులుకోవాల్సి వస్తోంది.)

కాని, 3 g3+! Q×g3 4. B×g3++.

ఆరకంగా 48వ పటంలో నల్ల రాజు పున్న దురదృష్టకర పరిస్థితివల్ల మంత్రి తెల్ల శకటుకంటే బలహీనమైపోతోంది. పైన చెప్పిన చదరంగపు బలాబలాలు తులనాత్మక విలువలవల్ల మీ విశ్వాసాన్ని కదిలించేయ్యడం కోసం యీ ఉదాహరణకి ఉద్దేశించలేదు. అవి నిజమే. అదేటప్పుడు ఈ విలువల మీద మీరు ధైర్యంగా ఆధారపడవచ్చు. కాని స్మృతాలకి మినహాయింపులు



టాయి. క్రమేపీ మీ ఆటని పరిణతం చేసుకుంటూ ఒక్కో పరిస్థితిలో ఉండే ఒక్కో ప్రత్యేకతని మీరు మరింత స్పష్టంగా చూడడం నేర్చుకుంటారు. బలం, బంట్ల విలువల్ని ఎంచే నేర్పు వస్తుంది. పైన చెప్పినలాంటి గొప్ప మినహాయింపులు కనిపెడతారు

మరి కొన్ని నియమాలు

ఎత్తు వేయాలి వచ్చిన ఆటగాడు తన పావులో దేన్నైనా ముట్టు కుంటే దాంతోనే ఎత్తు వెయ్యడం విధాయకం. అలాగే ప్రత్యర్థి పావుని ముట్టు కుంటే విధిగా దాన్ని తీసుకోవాల్సిందే. కదలడానికి వీలేని తన పావుని గాని చంపడానికి వీలేని ప్రత్యర్థి పావుని గాని ముట్టితే యిది వర్తించదులెండి.

ఒకే సారి తన పావునీ ప్రత్యర్థి పావునీ ఆటగాడు ముట్టుకుంటే దాన్ని తను ముట్టుకున్న తన పావుతో గాని, అలా వీలేకపోతే మరో పావుతో గాని చంపాలి. అలా చంపడానికి నియమాం ప్రకారం వీలేకపోతే తను ముట్టుకున్న పావుతోనే ఎత్తు వెయ్యాలి.

బల్లమీద పావులు సరిగా పెట్టుకోవాలనుకంటే ప్రత్యర్థికి ఆ విషయం ముందుగా చెప్పి వాటిని శర్దుకోవచ్చు. ('సర్దుతున్నాను' అని చెప్పడం అనవాయితీ) సర్దుబాటుని ప్రత్యర్థి సమక్షంలో చెయ్యాలి. ఒక వేళ ఆ సమయంలో ప్రత్యర్థి బల్ల వదలి వెళ్ళితే, రిఫరీని పిలిచి అతని సమక్షంలో అలా సర్దుకోవాలి.

పావుని మరో గడికి జరిపి, చేతిని దానిమీదనుంచి తీసేస్తేనే ఎత్తు పూర్తి అయినట్టు లెక్క. అలా కాకుండా అటగాడు ఆ పావునిమీదనుంచి చేతిని తీయనంత సేపూ దాంతో యే యెత్తయినా వేసుకోవచ్చు.

ఎత్తు వేసిన తర్వాతనే అటగాడు ప్రత్యర్థిని 'డ్రా' కోసం అడగవచ్చు. ప్రత్యర్థి అందుకు ఒప్పుకోనూవచ్చు, లేదని చెప్పడంద్వారా గాని తన తర్వాతి యెత్తుని వేసిగాని ఒప్పుకోక పోనూవచ్చు. ప్రత్యర్థి తన వంతుగా 'డ్రా' అడిగే హక్కు ఉపయోగించుకున్నాకనే, 'డ్రా' కోసం మొదటి అటగాడు మళ్ళీ అడగవచ్చు.

'షా' గాని, 'అటకట్టు' గాని నోటీతో చెప్పవలసిన పని లేదు.

ఈపాటికి మొదటి అట అడడానికి తగినన్ని సూత్రాలన్ని మీరు నేర్చుకుని ఉంటారు. బల్ల ముందు కూర్చుని, మీ ప్రత్యర్థితో బొమ్మా, బొరుసూ వేసుకుని, ఎవరు తెలుపు ఎవరు నలుపు అడాలో నిర్ణయించుకొని, వేయండి "మొదటి ఎత్తు." కాని, ఈ అట గురించి మీరు నేర్చుకోవాల్సింది ఇంకా చాలా ఉంది. చదరంగం ఆడుతూ ఈ పుస్తకంలో తరవాయి అధ్యాయాన్ని చదవండి.

2. అతి సులభమైన ముగింపులు

చదరంగం ఆటలో మూడు దశలు

చదరంగం ఆటని మూడు దశలుగా విభజించవచ్చు: “మొదటి దశ” (opening), “మధ్య దశ” (middle game), “చివరి దశ” (endgame).

వరస మోరమైన నేరం చేస్తే తప్ప ప్రారంభ దశలోనే ఆటకట్టు కాదు. గట్టి ఆటగాళ్ల విషయంలో అది చాలా అరుదు. ఆటగాళ్ళిద్దరూ తమ తమ బలగాలని మొదటి దశలో మోహరించాక ఆట మామూలుగా మధ్య దశలో ప్రవేశిస్తుంది. ప్రత్యర్థి రాజాని ఆటకట్టు చెయ్యడం, లేకుంటే బలగంలో అధిక్యత సంపాదించి అతనిచేత ఓటమి నొప్పింపచేయడం ఈ దశలో ముఖ్యోద్దేశాలు. కాని, సాధారణంగా చాలా బలం బల్లమీద వున్నప్పుడు మధ్య దశలో ఆటకట్టు వీలు కాకపోవచ్చు. కొంత పోరు ఆయ్యాక కొద్ది బలం మాత్రమే బల్లమీద ఉన్నప్పుడు చివరి దశ వస్తుంది. ఇక్కడ ముఖ్యోద్దేశం ప్రత్యర్థి ఆటని కట్టించడం కాదు. అందుకు తగ్గ శక్తి యే పక్షానికీ వుండదు. అంచేత బంట్లని చివరి వంక్రికి చేర్చి మంత్రిగా మార్చడం ముఖ్యోద్దేశం. ఆ తర్వాత ఆటకట్టు సాధించడం అంత కష్టం కాదు.

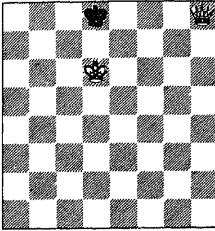
యీ ఆధ్యాయంలో మనం కొన్ని అతి సులభమైన చివరి దశ పరిస్థితుల గురించి తెలుసుకుందాం. ప్రత్యర్థికి ఒంటి రాజా మాత్రమే వుండి బలమైన పక్షానికీ పెద్దగా బలగం వుంటే చివరి దశలు యెలా ఆడలో కొత్త ఆటగాళ్ళు మొదట నేర్చుకోవాలి.

ఒంటి రాజు ఆటకట్టడం

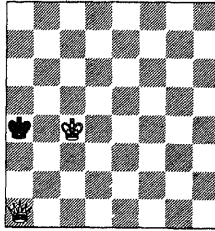
మంత్రితో ఆటకట్టు

ఒక పక్షానికి రాజు మాత్రమే వుంది. అవతలి పక్షానికి రాజు, మంత్రి వున్నాయి. అవతలి పక్షం బల్లి అంచుల దగ్గరే ఆటకట్టు చెయ్యడానికి వీలవుతుంది. రాజునీ, మంత్రినీ సమన్వయ పరిచి ప్రయోగించి ఆ రాజుని అక్కడకి గెంటుకుంటూ పోవాలి. ఉదాహరణకి 49, 50వ పటాలు గమనించండి.

49వ పటం



50వ పటం

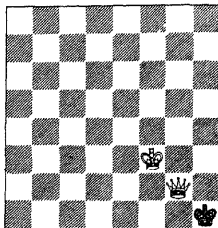


ఈ రెండు పటాల్లోనూ రాజులు రెండూ ఒక్క గడి దూరంగా ఉండి, క్రిజీతో గాని, పంక్తిలో గాని ఎదురెదురుగా నిల్చున్నారు. రాజులు ఇలా ఉండడాన్ని "ఎదురు" (opposition) అంటారు. 49వ పటంలో రాజులు "నిల్చు ఎదురు"గా ఉంటే, 50వ పటంలో రాజులు "అడ్డ ఎదురు"గా ఉన్నారు. ఇలా ఎదురు నిలవడం మూలాన నల్ల రాజు ముందుకు రాకుండా తెల్ల రాజు మూడు గళ్లు కాసి యెక్కువ అనుకూల స్థానంలో వుంది. రాజులు ఎదురుగా ఉన్నప్పుడు ఆరు విధాలుగా ఆటకట్టు చేసే స్థితి వస్తుంది (49వ

పటంలో మంత్రి a8, b8, f8, g8, d7 గళ్లలో ఉన్నా, 50వ పటంలో మంత్రి a2, a6, a7, a8, b4 గళ్లలో ఉన్నా కూడా ఆటకట్టి).

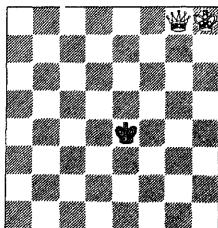
కర్ణంలో రాజులు ఎదురుగా ఉన్నా కూడా మంత్రి ఆటకట్టు చేయ గలదు (51వ పటం చూడండి).

51వ పటం



51వ పటంలో నల్ల రాజుని నిరోధిస్తూ తెల్ల రాజు ఒక్క గడిని మాత్రమే (g2) కాస్తుంది. అంచేత ఆటకట్టు మూల గళ్లలో మాత్రమే సాధ్యమవుతుంది.

52వ పటం

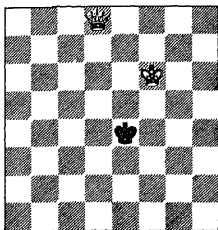


పరిస్థితి యేలా వున్నా గానీ, మంత్రి చొమ్మిది ఎత్తులలో ఆటకట్టు సాధించగలడు. ఇటువంటి చివరి దశలలో అనవసరమైన 'షి'లు వుండకూడదు. వృధా కాలహరణం. పారపాటున తట్టు కాకుండా జాగ్రత్త పడాలి.

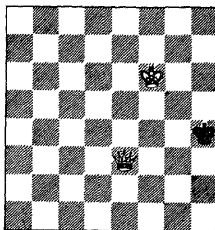
52వ వటులో 1. Kg7 (నల్ల రాజుని మధ్యనుంచి తరమడానికి పీలుగా తెల్ల రాజు నల్ల రాజు దగ్గరికి రావాలి) 1. ... Kd4 (సాధ్యమైనంతవరకు బల్ల మధ్యలోనే ఉండటానికి నల్ల రాజు ప్రయత్నిస్తున్నాడు. అక్కడ ఆటకట్టు అసాధ్యం) 2. Kf6 Ke4 3. Qd8 [బల్లమీద సగభాగం నల్ల రాజుకి స్వంం (53వ వటు)]

3. ... Kf4 4. Qd3 Kg4 5. Qe3 Kh4 (54వ వటు).

53వ వటు



54వ వటు

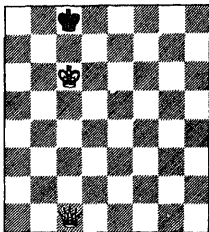


తెలుపు ఉద్దేశం నెరవేరింది. నల్ల రాజుని బల్ల అంచుకి గెంటడం జరిగింది. ఓ 'షి' లేకుండా యిది సాధించబడిందన్న విషయాన్ని గమనించండి. 6. Kf5 (6. Qf3? కాదు సుమా, తట్టు!) 6. ... Kh5 7. Qh3 (g5)++.

నలుపు వేరే విధంగా ఆడవచ్చు. కానీ అదే వర్ణాలు ఉపయోగించి తెలుపు యేవ్వుడూ నల్ల రాజుని బల్ల అంచుకి నెట్టవచ్చు.

అభ్యాసం 14.

55వ పటం

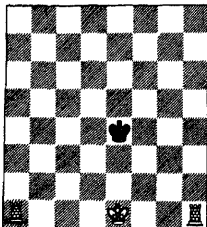


తెలుపు ప్రారంభిస్తూ రెండేళ్లలో ఆటకట్టించాలి.

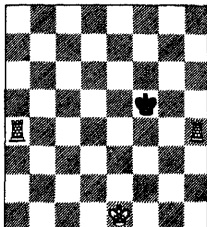
రెండేనుగులలో ఆటకట్టు

మంత్రి, రాజు కలిసి కట్టుగా ఉంటే గాని క్రిందటి ఉదాహరణలో ఆట కట్టు సాధ్యం కాలేదు. అలా కాకుండా రెండేనుగులు, రాజు సహాయం లేకుండానే ప్రత్యర్థి రాజుని బిల్లి అంచుకి నెట్టి ఆటకట్టించగలవు.

56వ పటం

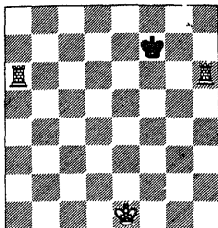


57వ పటం

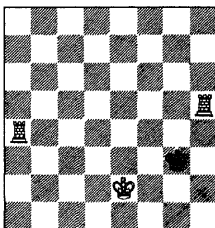


ఉదాహరణకి 56వ పటంనుంచి 1 Rh3 (నల్ల రాజుని మూడవ పంక్తి లోకి రాకుండా చెయ్యడం) 1. ... Kf4 2 Ra4+ Kg5 3. Rhh4 Kf5 (57వ పటం) (లేదా 3. ... Kg6కి జవాబుగా 4. Ra5!) 4 Rh5+ Kg6 5. Raa5 Kf6 6. Ra6+ Kg7 7. Rh6 Kf7 (58వ పటం) 8. Ra7+ Kg8 9. Rhh7 Kf8 10. Rh8++.

58వ పటం



59వ పటం



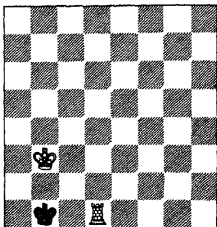
ఈ పద్ధతి అతి సులభమైందీ, తేలిగ్గా గుర్తుంచుకోగలదీ. కాని మరో దిశలోకి నల్ల రాజుని వెనక్కి గెంటుతూ తెలుపు తన రాజుని కూడా రంగంలోకి దించి ఆటకట్టువి ఇంకా తొందరగా సాధించవచ్చు: 1. Rh5 Kf4 2. Ra4+ Kg3 3. Ke2!... (59వ పటం) 3. ... Kg2 4. Rg4++.

ఏనుగుతో ఆటకట్టు

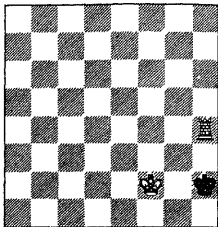
బల్ల అంచున మాత్రమే ఏనుగుతో ఆటకట్టు సాధించవచ్చు.

ఒంటి రాజుని అంచుకి నెట్టి పద్ధతులు మంత్రితో ఆటకట్టు చేసినట్లే.

60వ పటం

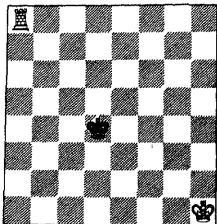


61వ పటం

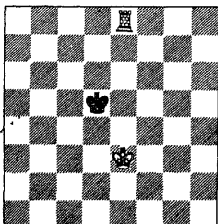


ఇక్కడ కూడా. కానీ, ఏనుగు మంత్రం కంటే బలవంతమైనది కావడం చేత రాజు బలంగా ఏనుగుమీద దాడి చేయగలిగి వుండడం చేత అటకట్టుకి యెక్కువ వ్యవధి వస్తుంది. యెలా వున్నా గానీ 16 ఎత్తులలో ఏనుగు అటకట్టిస్తుంది.

62వ పటం



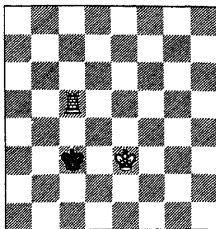
63వ పటం



ఉదాహరణకు 62వ పటంనుంచి, 1. Re8 (బిల్లెలో వగభాగం తగ్గించు) 1. ... Kd5 2. Kg2 Kd4 3. Kf3 Kd5 4. Ke3 (63వ

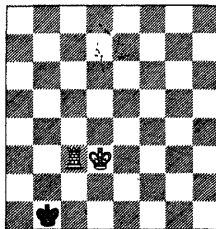
పటం) (బల్ల మధ్యనుంచి నల్ల రాజాని వెనక్కి గెంటడం) 4. ... Kc4
 5. Re5 (నల్ల రాజా కదలికని ఇంకా తగ్గించడం) 5. ... Kc3 6. Rc5+!
 (64వ పటం) (రాజులు ఎదురు నిలిచినప్పుడు ఇలా వక్రమించి ఏనుగుతో

64వ పటం



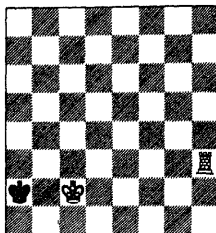
‘షా’ చెప్పడం మరింత లాభం, నల్ల రాజాని ఇంకా బల్ల అంచుకి తొయ్యచ్చు)
 6. ... Kb4 7. Kd4 Kb3 8. Rc4 Kb2 9. Rc3 Kb1 10. Kd3

65వ పటం



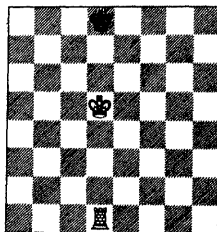
(65వ పటం) (అటకట్టు చేసే స్థితి కల్పించడానికి రాజాని కూడా దగ్గరికి తీసుకురావడం) 10. ... Kb2 11. Kd2 Kb1 12. Rb3+ Ka1 13. Kc2 Ka2 14. Rh3! (66వ పటం) (వేచి చూసే ఎత్తు. నలుపు ఇవ్వడు బాగ్‌బ్యాంగ్‌లోకి వచ్చాడు) 14. ... Ka1 15. Ra3++.

66వ పటం



అభ్యాసం 15.

67వ పటం



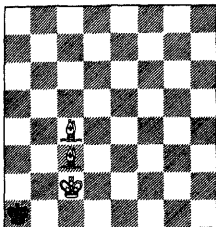
67వ పటంనుంచి తెలుపు ఎత్తు వేస్తూ మూడెత్తులలో అటకట్టాలి.

రెండు శకట్లతో ఆటకట్టు

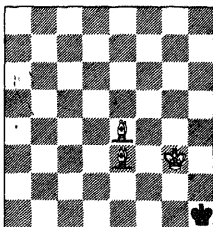
ప్రత్యర్థి రాజుని మూలకి తరిమి రెండు శకట్లతో ఆటకట్టు చెయ్యవచ్చు.

68, 69వ పటాల్ని చూడండి. ఇక్కడ పక్కపక్క కర్ణాలలో ఉన్న

68వ పటం

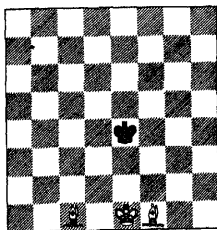


69వ పటం

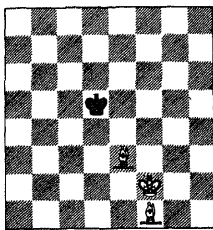


తెలుపు శకట్లు, రాజు కలిసి నల్ల రాజు కదలడానికి వీలు లేకుండా అడ్డుగోడని సృష్టిస్తాయి. నల్ల రాజు అందుకోలేని స్థితి అది.

70వ పటం

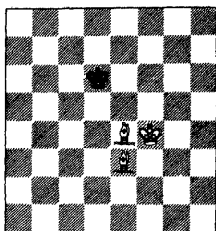


71వ పటం

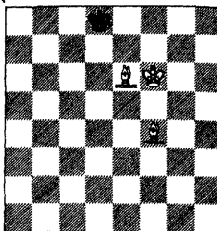


ఉదాహరణకి 70వ పటంనుంచి 1. Kf2 Kd4 2. Bd2 Ke4
 3. Be3 Kd5 (71వ పటం) 4. Kf3 Ke5 5. Bd3 Kd5 6. Kf4
 Ke6 7. Be4 Kd6 (72వ పటం) 8. Kf5 Ke7 9. Bf4 Kd7
 10. Kf6 Ke8 11. Bf5 Kd8 12. Be6 (73వ పటం) [ఇప్పుడు నల్ల
 రాజు బిల్లు చివరి పంక్తికి వచ్చాడు. అక్కడ్నుంచి తెలుపు ఆరన్న ఒక మూలకి
 తరమాలి. కాని 12. Kf7? అడకూడదు సుమా, నల్ల రాజుకి తట్టు]

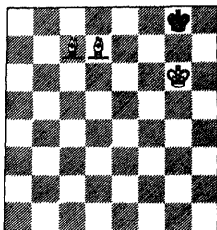
72వ పటం



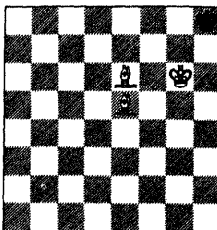
73వ పటం



74వ పటం



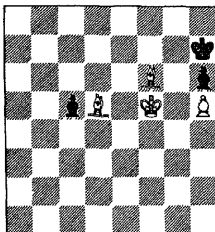
75వ పటం



12. ... Ke8 13. Bc7! Kf8 14. Bd7 Kg8 15. Kg6 (74.
పటం) (నల్ల రాజు బల్ల చివరి పంక్తి వదిలి వెళ్లకుండా జాగ్రత్తపడాలి)
15. ... Kf8 16. Bd6+ Kg8 17. Be6+ Kh8 18. Be5++.
(75వ పటం)

ఆధ్యానం 16.

76వ పటం



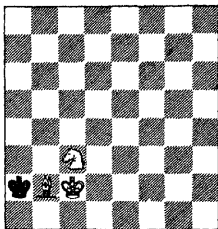
76వ పటంనుంచి తెలుపు ప్రారంభిస్తూ మూడు ఎత్తులలో ఆట
కట్టించాలి.

శకటుతోటే, గురంతోటే ఆటకట్టు

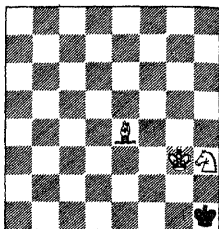
సాధారణంగా శకటు పగలో ఉండే మూల గల్గలోనే (77, 78 పటాలు
చూడండి) శకటు, గురంతో ఆటకట్టు సాధ్యమవుతుంది.

ఇంతకు ముందటి అన్నిటే కంటే యీ ముగింపు కొంచెం కష్టమైనది.
ఇచ్చిన 50 ఎత్తుల నియమాన్ని ఉల్లంఘించకుండా శకటుతోటే, గురంతోటే
ఆటకట్టించాలంటే చాలా కచ్చితంగా ఆడాలి. చివరి దశల సేద్యంతం రీత్యా

77వ పటం



78వ పటం

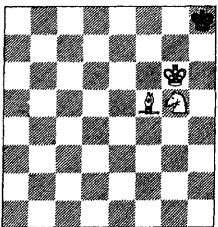


మొదట్లో మచో అనుకుంటున్న వరిస్థితి వున్నా కూడా 36 ఎత్తులలో ఆటకట్టించవచ్చు.

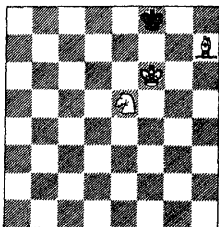
ఈ ముగింపు యొక్క గాని ఆచరణలో తగలదు కాబట్టి ఒక్క ఉదాహరణని మాత్రమే పరిశీలిద్దాం.

79వ పటంనుంచి నల్ల రాణి, తెల్ల శకటు వగల్గే లేని మూల గడిలో

79వ పటం



80వ పటం

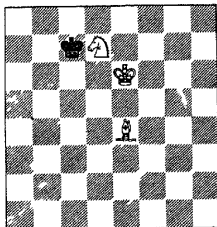


ఉంది. శకటు దాడి చెయ్యడానికి వీలుగా ఆ రంగు గడిలోకి (a8) నల్ల రాజుని తరమడం తెలుపు ఆటగాని కర్తవ్యం.

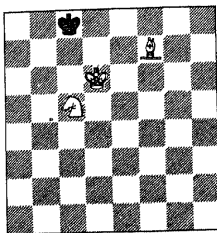
1. Nf7+ Kg8 2. Kf6 Kf8 3. Bh7 Ke8 4. Ne5! Kf8 (80వ పటం) [నల్ల రాజు a8 గడికి సాధ్యమైనంత దూరంగా ఉండటానికి ప్రయత్నిస్తాడు. 4. .. Kd8కి జవాబుగా 5. Ke6 Kc7 6. Nd7! Kc6 7. Bd3! Kc7 8. Be4 (81వ పటం), వగైరా]

5. Nd7+ Ke8 6. Ke6 Kd8 7. Kd6 Ke8 8. Bg6+ Kd8

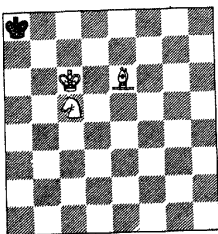
81వ పటం



82వ పటం



83వ పటం

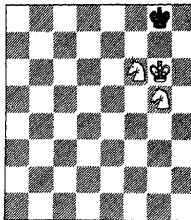


9. Nc5 Kc8 10. Bf7 (82వ పటం) (వేచి చూసే ఎత్తు) 10. ... Kd8
11. Nb7+ Kc8 12. Kc6 Kb8 13. Be6 Ka7 14. Nc5 Ka8
(83వ పటం) 15. Kb6 Kb8 16. Na6+ Ka8 17. Bd5++.

రెండు గుర్రాలతో ఆటకట్టు గురించి

ప్రత్యర్థి తనని తాను సరిగా కాసుకుంటే అలాంటి ఆటకట్టు అసాధ్యం.

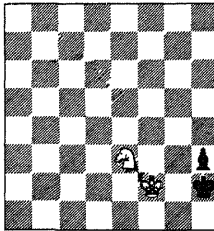
84వ పటం



ఉదాహరణకి 84వ పటంనుంచి రెండు గుర్రాలతో వల్ల రాజుని బల్ల అంచుకే కాక, దాదాపు మూలకి చాలా దగ్గరగా మరో అయితే తెలుపు తర మచ్చు. ఇప్పుడు 1 .. Kh8?? అడితే 2 Nf7++ ఆటకట్టు. కాని వలుపు సరిగ్గా 1. .. Kf8! అడితే అలాని రాజు ఆటకట్టు ఉచ్చులోంచి బయటపడుతుంది. తెలుపు గెలవడానికి అవకాశాలుండవు.

రాజు, శకటు (లేక గుర్రం)లకి ప్రతిగా రాజు

రాజు, చిన్న బలం కలిసి ఒంటి రాజుని ఎప్పటికీ ఆటకట్టించలేవు. ఇటు వంటవ్వడు అటు కొనసాగించడంలో అర్థం లేదు. అటుని 'ద్రా'కి ఒప్పుకోవాలి. యీ నియమానికి మినహాయింపుగా 85వ పటంలో ఒక ఆసక్తికరమైన



ముగింపు వుంది. ఒంటి గుర్రం నల్ల రాజు ఆటకట్టిస్తుంది. యేమంటే నల్ల రాజు ఉచ్చునుంచి పారిపోవడానికి నల్ల బంటే అవరోధంగా వుంది. ఎలాగంటే
1 Ng4+ Kh1 2 Kf1! h2 3. Nf2++.

రాజుకి ప్రతిగా రాజు, బంటు

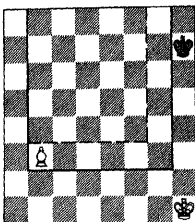
మధ్య దశలో ఒక బంటుని యొక్కవగా వున్నంత మూత్రాన ఆట గెలిచేస్తామన్న హామీ యేం వుండదు. కానీ, అయితే చివరి దశలో ఒక బంటు ఎక్కువ వుంటే యొక్కవ సానుకూలం ఉంటుంది. అందుకే సాధారణంగా బంటుని సాధించిన ఆటగాడు క్రమేపీ మొత్తం బలాన్ని యిచ్చేసి ఆటని బంట్లలో కూడిన చివరి దశలోకి తీసుకువస్తాడు. వీటినే “బంట్లలో చివరి దశలు” (pawn endings) అంటారు. ఇటువంటి చివరి దశలో ఒక బంటు ఎక్కువగా ఉంటే సామాన్యంగా అది విజయానికి చాలు. చిట్టచివరికి ఒంటి రాజుకి ప్రతిగా రాజు, బంటు ఉండే పరిస్థితులలోకి తేలుతుంది.

యిలాంటి వేరువేరు రకాలుగా వుండే ముగింపుల్ని చూద్దాం.

1. ప్రత్యర్థి రాజు చాలా దూరంగా వున్నాడు. బంటు స్వయంగా ఎనిమిదో గడికి వెళ్లి మంత్రి అవుతుంది.

ప్రత్యర్థి రాజు మీ బంటుని మంత్ర కాకుండా ఆవగలదో లేదో తెలుసుకోడానికి ఎత్తులు ఎంచవక్కల్లేదు. దీనికో ప్రత్యేక పద్ధతి వుంది - “చతుర్న సూత్రం.” 86వ పటంలో బంటు వున్న గడినుంచి (b3) బంటు ముందుకు సాగే గడికి (b8) పొడవు సమంగా వున్న చతుర్నంలోవల వుంటేనే రాజు బంటుని ఆవగలడు.

86వ పటం



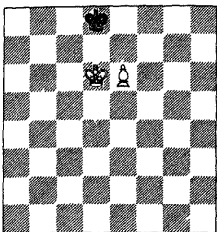
తెల్ల బంటు ఉన్న b3 గడినుంచి గిసిన చతుర్రాసాన్ని చూడండి (అటు, అదే బచ్చుడు మీ మనస్సులోనే సులభంగా దేన్ని ఊహించుకోవచ్చు). ఈ పరిస్థితిలో ఎత్తు నలుపుదైతే 1. .. Kg6 (లేక 1. ... Kg7, లేక 1. .. Kg8) అడిస తర్వాత నల్ల రాజు ఈ చతుర్నంలో ప్రవేశించి సులభంగా బంటుని చంపే స్తుంది.

అలా కాకుండా, తెలుపు ప్రారంభిస్తే 1. b4 తర్వాత పటంలో విరామ గీతంలో చూపించినట్లు కొత్త చతుర్నం యేర్పడుతుంది. నల్ల రాజు వెంటనే ఈ చతుర్నంలోకి యిక రాలేదు కాబట్టి తెల్ల బంటుని అడ్డుకోలేదు. ముఖ్యంగా గుర్తుంచుకోవలసిన విషయం మరోటెమిటంటే పుట్టు గడినుండి బంటు రెండు గళ్లు ముందుకు వెళ్లగలదు. చతుర్న సూత్రాన్ని అమలు జరిపేటప్పుడు ఈ విషయాన్ని మరిచిపోకూడదు.

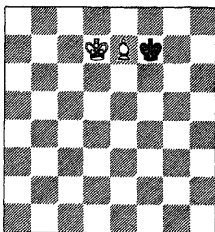
2. తెల్ల రాజు బంటుకి దగ్గరగా ఉంది. బంటు ఒంటరిగా కాపురేకుండా చివరి గడికి వెళ్లలేదు. రాజులు రెండూ ఎదురుగా ఉన్నాయి.

ఇటువంటప్పుడు రాజులు ఎలా ఎదురు నిలిచారు, ఎత్తు ఎవరిది అన్న అంశాలమీద ఆట ముగింపు ఆధారపడి ఉంటుంది.

87వ పటం



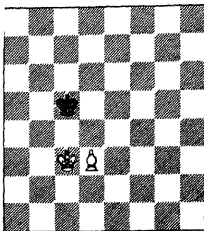
88వ పటం



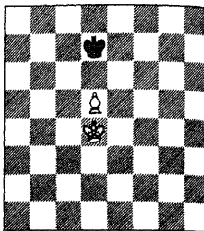
87వ పటంలో వున్న పరిస్థితిలో ఎత్తు యెవరిదో దానిమీద ఆట ఫలితం ఆధారపడుతుంది. ఎత్తు వెయ్యడం నలుపు పక్షం అయితే తన “ఎదురు”ని వదులుకుని తీర్చాల్సిందే. నలుపు 1. ... Ke8 ఆడాక 2. e7 Kf7 3. Kd7 ఎత్తుల తర్వాత తెల్ల బంటు మంత్రిగా మారి, తెలుపుకి విజయాన్ని చేకూరుస్తుంది (88వ పటం). కాని, తెలుపు ఎత్తు చేయాల్సి వస్తే రాజుని వెనక్కినా లేనా ఎదురుని కోల్పోతూ, లేదా, 1. e7+ Ke8 2. Ke6 వరుసలో తట్టినా చేయాలి. దీన్ని బట్టి 87వ పటంనించి తెలుపు ప్రారంభిస్తే ఆట ‘ద్రా’ అవుతుంది. నలుపు ప్రారంభిస్తే అతనోడిపోతాడు. ఇటువంటి పరిస్థితులనే పరుస్సర జాగ్జ్యాంగ్ అంటారు. ఎందుకంటే యే పక్షం మొదట ఎత్తు వేసినా నష్టపోతుంది.

బంటు చివరి గడికి దూరంగా వున్న సందర్భాలు పరిశీలిద్దాం.

89వ పటం

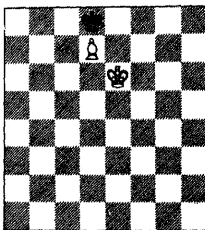


90వ పటం



ఉదాహరణకి 89వ పటంనుంచి ఇటువంటి పరిస్థితులలో నలుపు అన్న మామా ఎదురు నిలిచి, ఆట 'ద్రా' చేస్తాడు: 1. d4+ Kd5 2. Kd3 Kd6! [ఈ ఎత్తు జాగ్రత్తగా గమనించండి. తెల్ల రాజు ముందు ముందుకి చొప్పుకురావడానికి పీలు లేకుండా, ఎటు నుంచైనా ఎదురు నిలిచే అవకాశం (3. Ke4 Ke6; లేదా 3. Kc4 Kc6) నలుపుకి ఉంటుంది.] 3. Ke4 Ke6! 4. d5+ Kd6! 5. Kd4 Kd7! (90వ పటం) 6. Kc5 Kc7!

91వ పటం

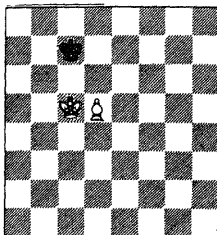


7. d6+ Kd7 8. Kd5 Kd8! 9. Ke6 Ke8! 10. d7+ Kd8.
ఆట 'ద్రా' (91వ వటం).

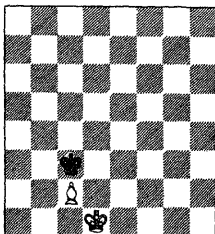
ఇదే విధంగా ఎత్తు ఎవరిదీ అన్నదానితో ప్రమేయం లేకుండా 92-95వ వటాలలో చూపించిన పరిస్థితులలో కూడా ఒంటి రాజు ఆట 'ద్రా' చేయగలడు.

పై ఉదాహరణలని బట్టి, ఆధిక్యంలో వున్న వక్షం రాజు బంటు సక్సన

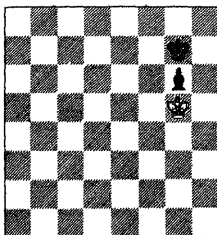
92వ వటం



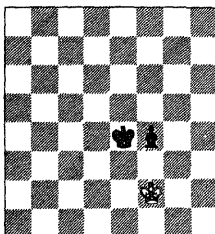
93వ వటం



94వ వటం



95వ వటం



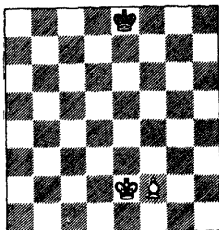
గాని, వెనక గాని నిలిచి ఉన్నప్పుడు, ప్రత్యర్థి రాజు ఎప్పుడూ ఎదురు నిలుపుకోగలిగినప్పుడు ఆట 'డ్రా' అవుతుందని చెప్పకోవచ్చు.

3. రాజు బంటుకి ముందర వున్నాడు.

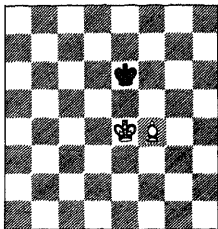
సాధారణంగా ఇటువంటి పరిస్థితులలో రాజు ముందుకు తన బంటు వెనక యాడుకుంటూ వెళ్లగలిగితే సులభంగా నెగ్గేస్తాడు.

ఉదాహరణకు 96వ పటంనుంచి 1. Ke3! [1. f4? Kf7 2. Ke3

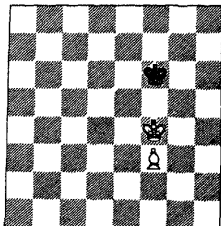
96వ పటం



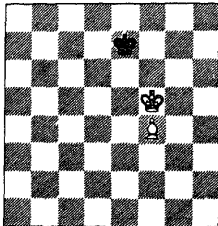
97వ పటం



98వ పటం

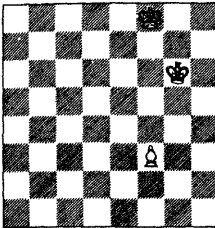


99వ పటం

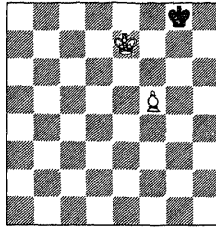


Kf6 3 Ke4 Ke6 కాదు, అది 'ద్రా'కి మాత్రమే దారి తీస్తుంది (97వ పటం).] 1 .. Ke7 2 Ke4 Ke6 3 Kf4 Kf6 4. f3! (98వ పటం) (ఈ బంటు ఎత్తు ఆధారంగా తెల్ల రాజు ఎదురు నిలుపుకుంటాడు. వల్ల రాజు విధిగా తొలిగిపోయి దారి ఇవ్వాలి) 4 . Kg6 5 Ke5 Kf7 6. Kf5 [ఈ సారి కూడా 6. f4? అడితే 6. .. Ke7! 7. Kf5 (99వ పటం) 7. ...Kf7 అట 'ద్రా'] 6... Ke7 7. Kg6! Kf8

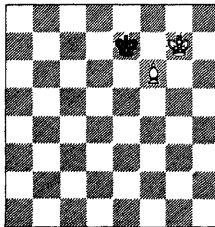
100వ పటం



101వ పటం



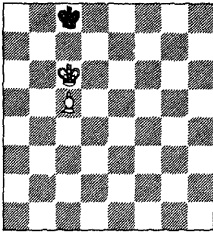
102వ పటం



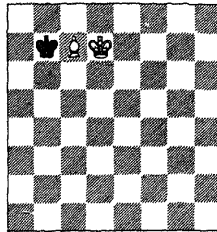
(100వ పటం) [7. Ke6 అడితే 8 f4 Ke7 9 f5 Kf8 10 Kf6! Kg8 11. Ke7 వరకు (101వ పటం) తెలుపు కూడా గెలుస్తాడు] 8 Kf6 Kg8 9. f4 Kf8 10. f5 Ke8 11.Kg7 Ke7 12 f6+ దీతితో తెల్ల బంటు మంత్రి అవుతుంది (102వ పటం).

103వ పటంలో తెల్ల రాజు బంటు ముందు ఆరో వంక్తిలో ఉన్నాడు. ఇటువంటప్పుడు ఎత్తు ఎవరిదీ ఆన్లు ప్రమేయం లేకుండా తెలుపు గెలుస్తాడు.

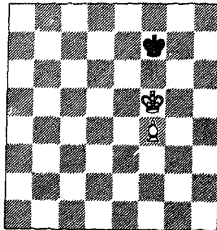
103వ పటం



104వ పటం



105వ పటం

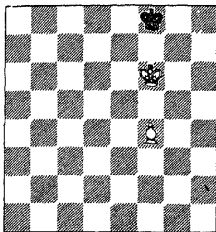


ఎత్తు నలుపుదైతే అతను “ఎదురుకోల్పో” వారి. ఉదాహరణకు 1 .. Kd8 2. Kb7, ఆడి తెలుపు గెలుస్తాడు.

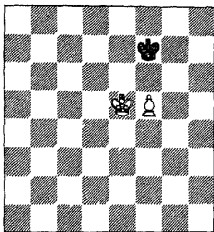
ఎత్తు తెలుపుదైతే 1 Kd6 Kd8 2 c6 Kc8 3 c7 Kb7 4. Kd7 వరనో బంటు మంత్ర అవుతుంది (104వ పటం).

105వ పటంలో ఎత్తు ఎవరు వేయాలో దానిమీద ఆట ఫలితం ఆధార పడి ఉంటుంది. నలుపు ప్రారంభిస్తే ఇందాకటిలాగే అతను “ఎదురుకోల్పోయి” తొలిగిపోవారి. 1... Kg7 2. Ke6 Kf8 3. Kf6! ఆడి తెలుపు గెలుస్తాడు (106వ పటం). ఎత్తు తెలుపుదైతే ఆట ‘ద్రా’ అవుతుంది. 1. Ke5 Ke7 2. f5 Kf7, వగైరా (107వ పటం).

106వ పటం

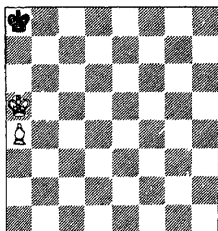


107వ పటం

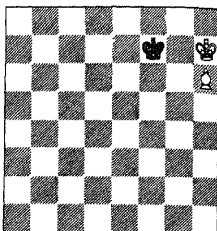


పైన చెప్పిన సూత్రాలన్నీ బల్లి అంచున శ్రేణులు (a, hలో) ఉండే బంట్లకి తప్ప మిగిలిన బంట్లన్నింటికీ వర్తిస్తాయి. ఏనుగు బంటు ఉన్నప్పుడు అది మంత్రవోయే మూల గడికి దగ్గరగా ఒంటి రాజు చేరుకుంటే ఆట ‘ద్రా’ అయినట్లే. ఒంటి రాజుని ఆ మూలనుంచి తరమడం అసాధ్యమని సులభంగా గమనించవచ్చు. ఒక వేళ బంటుని ఏడో పంక్తికి జరిపితే ఆట తట్టు అవుతుంది.

108వ పటం

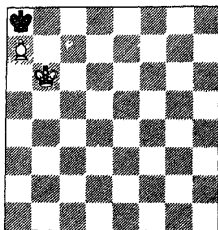


109వ పటం



108, 109వ పటాల పరిస్థితులనుంచి ఆట 'డా' అవుతుంది. బంటు ఆ చోటునుంచి ముందుకు కదిలితే ఆట తప్పు అవుతుంది. ఉదాహరణకు 108వ పటంనుంచి 1. Ka6 Kb8 2. Kb6 Ka8 3. a5 Kb8 4. a6 Ka8 5. a7— తప్పు (110వ పటం). 109వ పటంనుంచి 1. Kh8 Kf8 తర్వాత తెల్ల రాజు మూలనించి బయటికి రాకుండా నల్ల రాజు పైకి కిందికి జరుగుతూ అడ్డుకుంటాడు. బంటు h7 గడికి జరిగితే ఆట తప్పు అవుతుంది.

110వ పటం



సారాంశం

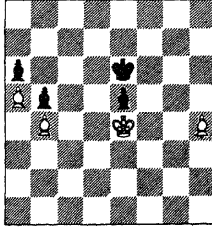
గెలవడం ఈ క్రింది పరిస్థితులలో సాధ్యమవుతుంది: 1) ప్రత్యర్థి రాజు దూరంగా ఉండటం చేత బంటు, రాజు సాయం లేకుండానే ముందుకు సాగి మంత్రి అవుతుంది (86వ పటం); 2) బంటు రాజు వెనకగా 5వ పంక్తిలో వున్నప్పుడు (103వ పటం); 3) బంటు రాజు వెనకగా ఉండి, రాజులు ఎదురుగా వున్నప్పుడు ఎత్తు ప్రత్యర్థిది అయినప్పుడు (105వ పటం).

అట 'ద్రా' కావడానికి ఒంటి రాజుకి ఈ క్రింది పరిస్థితులు అనుకూలీస్తాయి: 1) ఏనుగు బంటు మంత్రి అయ్యే గడిని ఒంటి రాజు చేరుకుంటే (108వ పటం), లేకపోతే ప్రత్యర్థి రాజుని మూలనించి బయటికి రాకుండా చూస్తుంటే (109వ పటం); 2) బంటు ముందుగా ఒంటి రాజు నిలిచి ప్రత్యర్థి రాజు ముందుకి రాకుండా ఎదుర్కొంటే (92, 93, 94, 95వ పటాలు); 3) రాజులెదురుగా నిలిచి వున్నప్పుడు. ఒంటి రాజు బల్ల అంచున లేకుండా ప్రత్యర్థి రాజుకి ఎదురు నిలిచి వున్నప్పుడు. బంటు కదలడానికి వీలుండనప్పుడు (105వ పటం).

దూరంగా ఎదురులేని బంటు

111వ పటంలో e5లో ఉన్న నల్ల బంటు, h4లో ఉన్న తెల్ల బంటు ముందుకి వెళ్లడానికి అడ్డంగా గాని, వాటిని చంపడానికి వీలుగా గాని ప్రత్యర్థి బంట్లు లేవు. ఇటువంటి బంట్లని ఎదురులేని బంట్లు (passed Pawns) అంటారు. పై పరిస్థితిలో ఇద్దరికీ సమానంగా బలగం ఉంది. ఇరు వైపులా ఒక ఎదురులేని బంటు కూడా ఉంది. అయినప్పటికీ నలుపు ఓడిపోక తప్పదు. ఎందుకంటే తెలుపుకి h4లో మిగిలిన బంట్లకి (అంటే ఇక్కడ మంత్రి వైపు బంట్లకి) దూరంగా ఒక ఎదురులేని బంటు ఉంది. దీన్నే "దూరంగా ఎదురులేని బంటు" (remote passed Pawn) అంటారు.

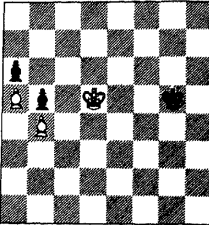
111వ పటం



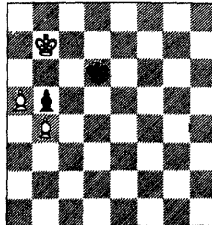
పై పరిస్థితినుంచి 1. h5 Kf6 2. h6 Kg6 (లేకపోతే h-బంటు మంత్రి అవుతుంది) 3. K×e5 K×h6 4. Kd5 Kg5 (112వ పటం) 5. Kc5 Kf5 6. Kb6 Ke5 7. K×a6 Kd6 8. Kb7 వరసలో ఆడి తెలుపు తన a బంటుని మంత్రి చేసి గెలుస్తాడు (113వ పటం).

దూరంగా h4లో ఉన్న ఎదురులేని బంటుని చంపి మిగిలిన బంట్లని వెనక్కి వచ్చి రక్షించుకోవడానికి నల్ల రాజుకు సమయం చాలలేదు. అలా కాకుండా

112వ పటం



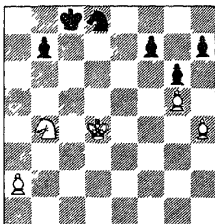
113వ పటం



తెల్ల రాజు, బిల్లో ఉన్న ఎదురులేని బంటుని చంపటమే కాకుండా, ఎక్కువ
ఉన్న మిగిలిన నల్ల బంట్లని కూడా కబళించి, గెలుపు సాధించాడు. యీ ప్రమా
ణిక పద్ధతి ఆధారంగా ఎన్నో చివరి దశ పరిస్థితులలో విజయం సాధ్యమయ్యింది.

అభ్యాసం 17.

114వ పటం



114వ పటంనుంచి బంట్లతోటి చివరి దశలోకి ఆట తీసుకెళ్లే ఉద్దేశ
శతో నలుపు 1 .. Kc6+ ఆడాడు. ఈ ఎత్తుపై మీ అభిప్రాయం
ఏమిటి?

పరిస్థితిలో అధిక్యత

111, 114వ పటాలలోని ఉదాహరణలలో దూరంగా ఎదురులేని బంటు
సహాయంతో తెలుపు గెలిచాడు. బరిగం సమానంగా ఉన్నప్పుడే (111వ
పటం), కాకుండా తక్కువ బరిగం ఉన్నప్పుడు (114వ పటం) కూడా ఇటు
వంటి బంటు వల్ల విజయం వస్తుంది. దీన్ని బట్టి, ఒక్క బరిగంలో అధి

కృత మాత్రమే కాకుండా పరిస్థితిలో ఆధిక్యత (positional advantage) అంటే బాగా మోహరింపబడ్డ బలం ఉండడం కూడా ఎంతో ముఖ్యమైనదని తెలుసుకోవచ్చు.

పరిస్థితిలో ఆధిక్యత ఆధారంగా విజయం లభించిన ఉదాహరణలు ఇంతకు ముందే కొన్ని చూశాం. 46వ పటంలో తెల్ల శకటు, రాజు, బంటు అను కూలమైన గళ్లలో ఉండడం మూలంగా, నలుపుకి బలగంలో ఆధిక్యత చాలా ఉన్నప్పటికీ ఓటమి తప్పలేదు. పరిస్థితిలో ఆధిక్యత సంపాదించుకోవడానికి చేసే ప్రయత్నానికి విశిష్టమైన ఉదాహరణ ఎదురు నిలవడానికి పోరాడ్డం (అంటే తన వశపు రాజుకి ఆధిక్య పరిస్థితి కోసం), యిదీ రాజు, బంటూ రాజుని ఎదుర్కొనే చివరి దశలో.

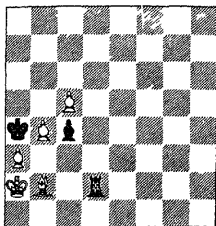
బలగంలో ఆధిక్యతలాగానే, పరిస్థితిలో ఆధిక్యతని కూడా కొంచెం తర, తమ భేగాలలో చెప్పకోవచ్చు. తక్కువ, ఓ మాదిరి, బ్రహ్మాండమైన వగైరా. చదరంగం ఆటలో ఇది చాలా ముఖ్యమైన సంగతి. ముందు ముందు దీన్ని గురించి ఇంకా తెలుసుకొందాం.

3. కొన్ని ప్రాథమిక భావాలు

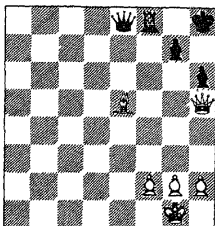
తెరపు

ప్రత్యర్థి బలానికి కట్టుబాటుతో ఉంచడానికి ముఖ్యంగా ఉపయోగించే ఒక వర్తతి తెరపు.

115వ పటం



116వ పటం

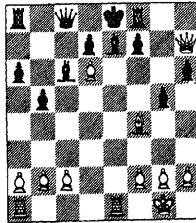


115వ పటంనుంచి నలుపు 1 ... c3 ఆడి తెల్ల శకటుని దాంతో పాటు అలాని గెల్చుకుంటాడు. శకటుని కదుపుతూ 2. B×c3 ఆడడానికి తెలుపుకి వీలు లేదు. ఎందుకంటే శకటు వీనుగు దాడినుంచి తెల్ల రాజాని

రషిస్తోంది. 116వ పటంనుంచి తెలుపు రెండేళ్లులో ఆటకట్టు చేస్తారు.
1. Qxh6+ Kg8 2. Qxg7++ . g7లో ఉన్న బంటు తెల్ల
మంత్రిని చంపలేదు. ఎందుకంటే శకటు దాడినుంచి అది నల్ల రాజుని
రషిస్తోంది.

పై రెండు పరిస్థితులలోనూ “తెరపు” ఆధారంగా విజయం చేశారని.
తెరపు అనే పదాన్ని రాజుని గాని తన కంటే బలమైన దానికి గాని రక్షణ కల్పించే
బలంమీద గాని, బంటుమీద గాని దాడికి వాడతారు. గుర్రం మినహాయింపు.
యిక్కడ యిచ్చిన ఉదాహరణలలో తెరపులో ఉంచేవి నల్ల ఏనుగు, తెల్ల
శకటు; తెరపులో ఉన్నవి h2లో తెల్ల శకటు, g7లో నల్ల బంటు. రాజుకి
రక్షణ కల్పిస్తూ తెరపులో ఉన్న బలగం “పూర్తి తెరపు”లో ఉందని అంటారు;
ఎందుకంటే అది దాడి జరిగే దిశలో మూత్రమే కదలగలవు.

117వ పటం

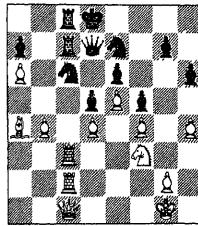
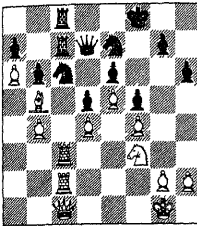


117వ పటంనుంచి నలుపు ఎత్తు చేయాలి. అతనికి ఒక శకటు ఎక్కువ
కూడా ఉంది. కాని e కేజీలో తెరపు మూలంగా నలుపు పరిస్థితి పూర్వంగా
వుంది. 2. dxe7 తర్వాత ఏనుగు పోవడమే కాకుండా నల్ల రాజు ఆట
కడుతుంది. ఈ ఎత్తునెదుర్కోదానికి నలుపుకి సరైన రక్షణ యేమీ లేదు.

e1లో ఉన్న తెల్ల ఏనుగు వల్ల వాటి పరిస్థితిమీద ఎంత శక్తివంతమైన ఒత్తిడిగా వుందో గమనించండి. e శ్రేణిలో బంట్లెమీ లేకపోవడంతో ఏనుగు ప్రభావం ఇనుమడించింది. ఇలా బంట్లెమీ లేని శ్రేణిని "తెరచి ఉన్న శ్రేణి" (open line) అంటారు. తెరచి ఉన్న శ్రేణిని తెల్ల ఏనుగు ఆక్రమించింది. పరిస్థితిలో అధికృత సంపాదించడానికి తెరచి ఉన్న శ్రేణి అరువుతో పెట్టుకోవడం ముఖ్యమైన లక్ష్యం.

118వ పటం

119వ పటం



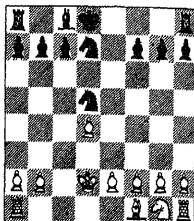
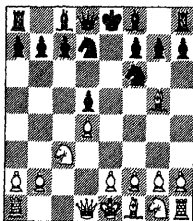
సాన్రెమా (1930)లో అల్ఫోహెన్ - నింకోవిచ్ ల మధ్య జరిగిన ఆటలో 118వ పటంలోని పరిస్థితి వచ్చింది. c6లో ఉన్న వల్ల గుర్రం రెండు విధాలుగా తెరపుతో ఉంది. తెరచి ఉన్న c శ్రేణిలో అది c7 లో ఉన్న ఏనుగుని రెండు తెల్ల ఏనుగులా, మంత్రి దాడిమంచి రక్షిస్తోంది. a4-e8 కర్ణంలో శకటు దాడి మంచి మంత్రిని రక్షిస్తోంది. అటు ఈ విధంగా సాగింది. 1. Ba4! (b బంటు ముందుకు తోసి గుర్రాన్ని చంపడానికి ప్రయత్నం) 1. ... b5 (రాజుని d8కి తెచ్చి ఏనుగుని కాపాడటానికి వీలుగా ఈ ఎత్తు వేయ్యాలి) 2. Bxh5 Ke8 3. Ba4 Kd8 4. h4!! నలుపు ఓటమిపంగీకరించాడు (119వ పటం చూడండి). ఇక్కడ అల్ఫోహెన్ వ్యాఖ్యానం గమనించండి:

“బంటుతో కొన్ని అసముఖ్యమైన ఎత్తులు వేసిన తర్వాత నలుపు తన మంత్రిని e8కి జరపాలి. అప్పుడు తెలుపు b5 ఎత్తువేసి ఒక బలాన్ని గెల్చుకుంటాడు.”

తెరపులో ఉన్న బలానికి వెనక రాజు కాక వేరే బలం వుంటే దాన్ని “అసంపూర్తి తెరపు” అంటారు. ‘షి’ చెప్పే గాని, ఒక బలాన్నిచేసే గాని ఇటు వంటి తెరపునుంచి తప్పించుకోవచ్చు. ఉదాహరణకి ఆట ప్రారంభంనుంచి 1. d4 d5 2. c4 (దీన్ని మంత్రి వైపు గాంబిల్ ప్రారంభ రీతి - Queen's Gambit అంటారు) 2. ... e6 3. Nc3 Nf6 4. Bg5 Nd7 5. c×d5 e×d5 ఎత్తుల తర్వాత (120వ చటం) f6లో ఉన్న గుర్రం తెరపుమీద ఆధారపడి d5లో బంటుని చంపకూడదు. 6. N×d5? ఎత్తు తర్వాత

120వ చటం

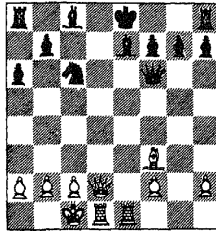
121వ చటం



6. ... N×d5! 7. B×d8 Bb4+ 8. Qd2 B×d2+ 9. K×d2 K×d8 వరసలో అడి నలుపు అదనంగా ఒక బలం గెల్చుకుంటాడు (121వ చటం).

ఆధ్యాసం 18.

122వ పటం



122వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితినుంచి 1. B×c6+ Kf8 ఎత్తులు ఆడారు.

- అ) నలుపు ఎందుకు శకటుని చంపలేదు?
- ఆ) తెలుపు ఎలా గెలుస్తాడు?

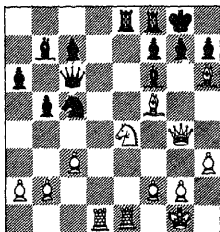
తెరచి దాడి

ప్రత్యర్థి బలంపై తన జాతి బలాలు దాడి చెయ్యడానికి వీలుగా, ఏదైనా బంటు గాని, బలం గాని దారి తెరచి వుంటే ఆ ఎత్తుని "తెరచి దాడి" చెయ్యడం అంటారు. ఇంతకు ముందే ఇటువంటి ఉదాహరణ ఒకటి 15వ పటంలో చూశాం. గుర్రం 2. N×d6 ఎత్తుతో నలుపు శకటుపై దాడి చేసేందుకు వీలుగా తెల్ల ఏనుగు దారికి అడ్డు తొలిగింది.

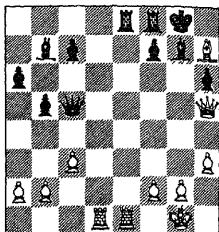
అడ్డు తప్పకొనే బలం గాని, బంటు గాని మరో దాడి చెయ్యడానికి వీలుగా జరిగితే దాన్ని ఇబ్బడి దాడి అంటారు.

1965లో మాస్కోలో నస్యకోవ్, హోల్ మొవ్లె మధ్య జరిగిన ఆటలో

123వ పటం



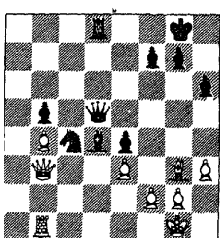
124వ పటం



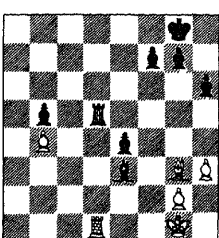
123వ పటంలోని పరిస్థితి వచ్చుంది. అటు ఈ విధంగా సాగింది. 1. N×c5!
 (కాపులేని గడికి నల్ల మంత్రి వెళ్లేటట్టు చేయడం) 1. ... Q×c5
 2. B×g7!! B×g7 3. Qh5 h6 (h7లో అటకట్టుని కామకోవాల్సి)
 4. Bh7+! (124వ పటం) ('షా' చెప్తూ ఈ శకటు నల్ల మంత్రి
 పై దాడి చేసేందుకు వీలుగా తెల్ల మంత్రి దారికి అడ్డు తొలిగింది)
 4. ... K×h7 5. Q×c5 అడి తెలుపు గెలిచాడు.

1927లో బోస్ ఐరీష్లో కవబ్లాంక—అల్ఫోహాన్ల మధ్య జరిగిన

125వ పటం



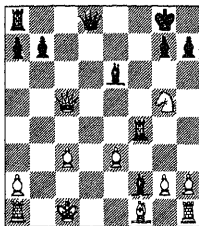
126వ పటం



ప్రపంచ చదరంగ పోటీలలోని ఒక ఆటలో 125వ సటంలో వరిస్థితి వచ్చింది. ఈటని తెరపులో పెట్టి, తర్వాత చంపుదామనే ఉద్దేశంతో తెలుపు 1. Rd1 ఆడాడు. కాని, 1. ... N×e3! తర్వాత అతను ఓటమినంగీకరించాడు. ఇప్పుడు అతని మంత్రి, ఏనుగు ఒకే సారి దాడిలోకి వచ్చాయి. 2 Q×d5 R×d5 3. f×e3 ఆడితే, జవాబుగా 3. ... B×e3+ తో తెరచి దాడి చేస్తూ నలుపు ఏనుగుని గెల్చుకుంటాడు (126వ సటం).

అభ్యాసం 19.

127వ సటం

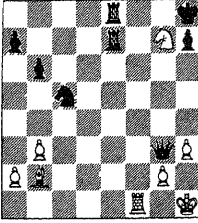


ఎత్తు నలుపుది. ముందుగా మంత్రిని ఎరచేసి, తర్వాత తెరచి దాడి చేస్తూ నలుపు బలంలో ఎలా అధిక్యత సంపాదిస్తారు?

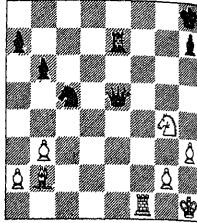
తెరచి 'షి'

తెరచి దాడిలో తెరచి 'షి' ఒక ప్రత్యేకమైన రకం. ప్రత్యర్థి రాజమీద ఒక బలం దాడి చెయ్యడానికి వీలుగా వేరు బలం అడ్డు తప్పకుండా ఈ ఎత్తుని "తెరచి షి" చెప్పడం అంటారు. ఇది చాలా గట్టి దెబ్బ కొట్టేటువంటిది. అడ్డు తప్పకునే బలాన్ని చంపడానికి వీలు లేదు కాబట్టి అది దారిలో వున్న ప్రత్యర్థి బలాలో దేన్నేనా చంపగలదు పెద్ద బలాల్ని కూడా.

128వ పటం

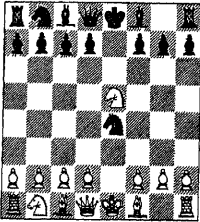


129వ పటం

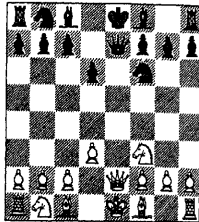


128వ పటంలో నలుపుకి ఒక మంత్రం, వాని ఎక్కువ ఉన్నాయి. కాని తెలుపు తెరచి 'షి' నువయోగించి, ఇలా వేర్వేరుగా గెలుస్తాడు. 1 N×e8+! (1. Nf5? అడకూడదు సుమా. 1. ... Qe5! అది నలుపు గెలుస్తాడు) 1. ... Kg8 2. Nf6+ (ఈ 'షి'తోటి నల్ల రాజు మరో తెరచి 'షి'తో జరగాలి) 2 .. Kh8 3 Ng4+! Qe5 (129వ పటం) (3. ... Kg8 అదే 4 Nh6++ లేక 3 .. Rg7? అదే 4. Rf8++) 4 B×e5+ R×e5 5 N×e5 తర్వాత తెలుపు గెలుస్తాడు.

130వ పటం

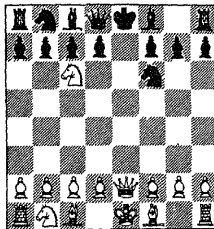


131వ పటం



తెరచి 'షె' ఉచ్చులో పడి చాలా ఆటలు ఈ క్రింది విధంగా ముగిశాయి.
 1 e4 e5 2 Nf3 Nf6 [ఈ విధంగా ప్రారంభించడాన్ని 'పెట్రోవ్ రక్షణ
 (Petroff's Defence) అంటారు] 3. N×e5 N×e4? (130వ
 పటం) [సహజమే కాని పొరపాటు ఎత్తు, 3... d6! 4. Nf3 N×e4
 5 Qe2 Qe7 6. d3 Nf6 వరసలో (131వ పటం) అడడం మొదలుగు]
 4. Qe2! Nf6?? (4. ... Qe7 5 Q×e4 d6 6 d4 వరసలో
 నలుపు ఒక్క బంటు మాత్రమే కోల్పోతాడు) 5 Nc6+! (తెరచి 'షె'.
 నలుపు మంత్రిని కోల్పోతాడు) (132వ పటం).

132వ పటం

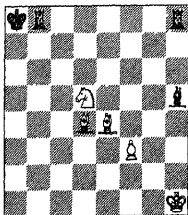


యిబ్బడి 'షె'

తెరచి 'షె'లోనే ఒక రకం ఈ యిబ్బడి 'షె'. వెనక నిల్చిన బలం దాని
 దారినుండి అడ్డు తప్పకొనే బలం రెండూ ఒకేసారి ప్రత్యర్థి రాజుమీద దాడి
 చేస్తాయి, దాన్ని యిబ్బడి 'షె' అంటారు. ఇది ఇంకా శక్తివంతమైన ఆయుధం.
 ఎందుకంటే ప్రత్యర్థి రాజుకి కాసుకోవడం అసాధ్యం. రాజు కదిలి తీరాలి. అలా

కదలడానికి వీలు లేకపోతే ఈ క్రింది ఉదాహరణలో చెప్పినట్లు అటకట్టు అవుతుంది.

133వ పటం



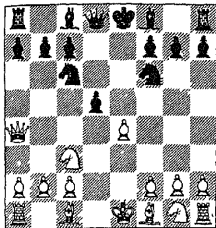
133వ పటంనుంచి తెలుపు 1. Ne7++! ఎత్తు వేస్తూ యిబ్బడి 'షె' అధారంగా అటకట్టు చేస్తాడు (1. Nb6+? కాదు. బవాబుగా 1... Ka7 అడి నల్ల రాజు తప్పించుకుంటుంది). ఎత్తు నలుపుదైతే అతను యిబ్బడి 'షె' చెప్పి లాభం పొందవచ్చు: 1... B×f3+ 2. Kg1 B×e4! వగైరా.

ఇక్కడ గమనించ వలసినదేమిటంటే 'షె' చెప్పే బలాలు రెండూ (నల్ల శకటు, ఏనుగు) దాడిలో ఉన్నప్పటికీ, ఆ రెంటిలో దేన్నీ తెలుపు చంపలేడు. రాజుని తప్పనిసరిగా కదపాలి. ఇప్పుడు 2. Kg1 తర్వాత 2... B×e4 అడి నలుపు సునాయాసంగా గెలుస్తాడు.

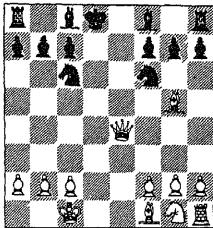
1910లో ఒకేసారి పలువురితో అడుతూ (simultaneous exhibition) బ్రాన్ష్టేన్ అనే సోవియట్ గ్రాండ్మాస్టర్ (Grandmaster) ఈ క్రింది విధంగా ఇబ్బడి 'షె' ఉపయోగించి ఒక ఆటలో లాభం పొందాడు బ్రాన్ష్టేన్ కి పోటీ అమచ్యూర్: 1. e4 e5 2. d4 e×d4 3. Q×d4 Nc6 4. Qa4 Nf6 5. Nc3 d5 (134వ పటం) 6. Bg5 d×e4

7 N×e4 Qe7? 8 0—0—0 Q×e4 9 Rd8+ K×d8
10 Q×e4 నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు (135వ పటం).

134వ పటం

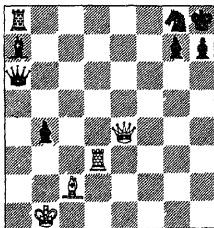


135వ పటం



అభ్యాసం 20.

136వ పటం



136వ పటంనుంచి అ) తెలుపు ప్రారంభిస్తూ ఎలా ఆటకట్టు చేస్తాడు?
ఆ) నలుపు ప్రారంభిస్తూ ఎలా ఆటకట్టు చేస్తాడు?

వరస. మిళితం

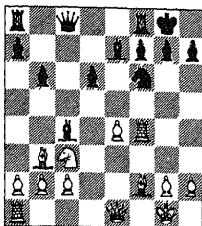
ఒక గమ్యాన్ని అనుసరించి అడుతూ వేసే ఎత్తుల సమూహాన్ని “ఎత్తుల వరస” లేదా సూక్ష్మంగా వరస (variation) అని చదరంగం భాషలో అంటారు. ఇటువంటి వరసలు ఇంతకు ముందు చాలా ఉదహరించాం.

చదరంగం ఆటలో “తప్పనిసరి ఎత్తు,” “తప్పనిసరి గెలుపు,” “తప్పనిసరి వరస” (forced move, forced loss, forced variation) అనే మాటలు వింటూనే ఉంటాం. యిక్కడ తప్పనిసరి అంటే విధిగా అని. ఉదాహరణకు 37వ పటంనుంచి తెలుపు తను బలి యిచ్చే బలాన్సుంతట్టే నలుపు తప్పనిసరిగా తీసుకునేటట్టు చేసి తట్టు చేస్తాడు. 40వ పటంలో వదలకుండా ‘షె’ చెప్పి ఆటని విధిగా ‘ద్రా’ చేశాడు. 46వ పటంనుంచి నలుపు తప్పనిసరిగా ఓడిపోయేటట్లు తెలుపు తీసుకుని నప్పాడు. ఒక క్రమంలో నిర్బంధంగా ఆడవలసిన ఎత్తులని “తప్పనిసరి వరస” అంటారు. ఈ తప్పనిసరి వరసనుంచి తెలుపు కాని, నలుపు కాని మళ్ళితే విధిగా ఓటమి సంభవించవచ్చు, లేదా అతని ఆట ఇంకా పాడవవచ్చు.

తప్పనిసరి వరసలో ఒక ప్రత్యేకమైన స్థానం “మిళితా”నికి (combination) ఉంది. మిళితం అంటే ఒక బలాన్ని ఎరచేసే తప్పనిసరి వరస. (మిళితాన్ని ఉపయోగించి ఒక ఆటగాడు బలగంలో గాని, సరిస్థితిలో గాని ఆధిక్యతని సంపాదించవచ్చు, ఆట ‘ద్రా’ చెయ్యవచ్చు, లేదా ప్రత్యర్థి ఆట కట్టించవచ్చు). ఇంతవరకు చెప్పిన ఉదాహరణలలో చాలా వాటిలో వివిధ రకాలైన మిళితాని మనం చూశాం. ఉదాహరణకు 122, 136 పటాలలో ఇవి ఆటకట్టుకి తోడ్పడ్డాయి. అలాగే 123నుండి 128 పటాలలో బలం గెలుపుకోడానికి తోడ్పడ్డాయి. ఈ మిళితాల్లో తెరపు, యిబ్బడి దాడి, తెరచి ‘షె’, యిబ్బడి ‘షె’ వంటి ఆయుధాల్ని ప్రయోగిస్తారు.

అభ్యాసం 21.

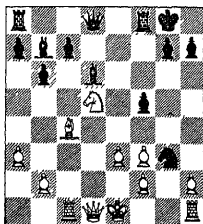
137వ పటం



137వ పటంనుంచి తెలుపు ప్రారంభిస్తూ తెరచి దాద, యిబ్బడి దాద ఉపయోగించి బలాన్ని ఎలా గెలుస్తాడు?

అభ్యాసం 22.

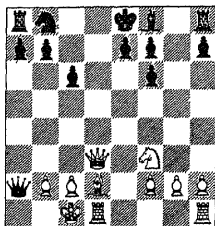
138వ పటం



138వ పటంనుంచి యిబ్బడి 'షె' చెప్పి h1లో ఏమగు సాయంతో తెలుపు ప్రారంభిస్తూ ఆటకట్టు ఎలా చేస్తాడు?

అభ్యాసం 23.

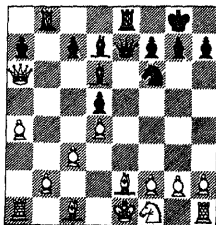
139వ పటం



139వ పటంనుంచి తెలుపు ప్రారంభిస్తూ మంత్రినిచ్చేసి తర్వాత యిబ్బడి 'షి' సాయంతో ఎలా ఆటకట్టు చేస్తాడు?

అభ్యాసం 24.

140వ పటం



140వ పటంనుంచి e శ్రేణిలో తెరవునాధారం చేసుకొని, నలుపు ప్రారంభిస్తూ మంత్రి వైపునుంచి దెబ్బ ఎలా కొడతాడు?

4. ఆట ప్రారంభించే విధానాలు

ప్రారంభంలో ఆటగాల్నిద్దరూ తమతమ బలగాలని ముందుకు తీసుకుని వస్తారు. తమ బలాల మధ్య పరస్పర సహకారం ఉండేటట్లుగా వాటిని సడిపేందుకు ప్రారంభ దశలో ముఖ్యంగా మూడు సూత్రాలని అనుసరించాలి.

- 1) బల్ల మధ్య భాగాన్ని (కేంద్రం) వశం చేసుకోడానికి ప్రయత్నించాలి;
- 2) సాధ్యమైనంత త్వరగా (తక్కువ ఎత్తులలో) బలాన్ని ఆటలో తేవాలి;
- 3) బంట్లని సమర్థవంతంగా అమర్చాలి.

ఈ సూత్రాలని మరి కొంచెం ఊర్ధ్వంగా పరిశీలిద్దాం.

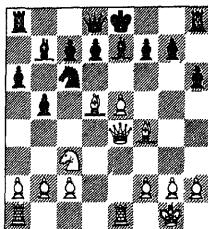
కేంద్రం

చదరంగం బల్లలో కేంద్ర భాగానికి చాలా విశిష్ట స్థానం ఉంది. మనం ఇంతకు ముందు గమనించినట్లు కేంద్ర భాగంలో ఉన్న బలం ఎక్కువ గల్గని ఆజమాయిషీలో ఉంచుకుంటుంది. అది ఏ దిశలోనైనా శక్తివంతంగా పని చెయ్యగలదు. దీనికి భిన్నంగా కేంద్రంనుంచి దూరంగా వున్న బలం శక్తి తగ్గిపోతుంది. ఉదాహరణకు బల్ల మధ్యనున్న మంత్రి 27 గళ్ళ దాడిలో

ఉంచుతుంది. ఒక మూలనుంటే 21 గళ్ళ మూలమే కాస్తుంది. శకటు మధ్యనుంచి 13, మూలనుంచి 7; గుర్రం మధ్యనుంచి 8, మూలనుంచి 2 గళ్ళ కాస్తాయి. ఇంతేకాకుండా కేంద్రంలో ఉన్న బలాన్ని ఎటు వైపుకేనా త్వరగా నడవడానికి వీలవుతుంది.

బల్లనంతటిసీ అదుపులో ఉంచే ఉన్నత శిఖరంగా కేంద్రాన్ని భావించవచ్చు. ఎవరు కేంద్రాన్ని ఆధీనంలో ఉంచుకుంటారో వాళ్ళకి పరిస్థితిలో నిర్ణాయక మైన అధిక్యత ఉంటుంది.

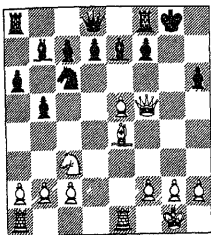
141వ పటం



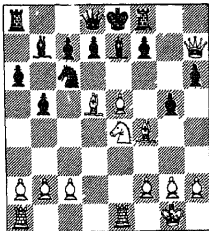
సాకోల్ స్క్వీ, కోట్లెంజ్ ల మధ్య ఆటలో (క్రియేవ్, 1944) 141వ పటంలోని పరిస్థితి వచ్చింది. తెల్ల బలాలు కేంద్రాన్ని ఎంత నిర్దుష్టంగా అదుపులో ఉంచుకున్నాయో చూడండి. ముగ్రితిని కేంద్రాన్నించి రాజు వైపుకు కదుపుతూ తెలుపు 1. Qf5! ఆడాడు. నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు. 1. ... 0-0 అడితే జవాబుగా 2. Bxh6. ఈ శకటుని చంపడానికి వీలు లేదు. 2. ... gxh6 3. Be4 తర్వాత ఆటకట్టు అనివార్యం (142వ పటం). (3. ... Re8 అడినా ప్రయోజనం లేదు. 4. Qh7+ Kf8 5. Qh8++ 2. Bxh6 తర్వాత 3. Qg6! ఎత్తుకి కూడా నలుపు

కాచుకోవాలి. ఎందుకంటే తెరపులో ఉన్న f7 బంటుతో మంత్రిని చంపడానికి వీలు లేదు 1. ... 0-0 బదులుగా నలుపు f7 బంటుని కాచుకుంటూ 1. ... Rf8 అడితే 2. Qh7 g5 3 Ne4 (143వ పటం) 3. ... Qc8 4. B×c6 B×c6 5. Nd6+! c×d6 6 e×d6 తర్వాత 117వ పటంలో పరిస్థితి వస్తుంది. నలుపు ఈ పరిస్థితినుంచి తప్పకుండా ఓడిపోలేదని మనం ముందే చూశాం.

142వ పటం



143వ పటం

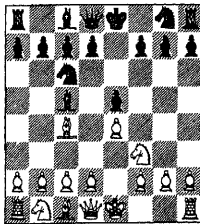


కేంద్రాన్ని బంట్లద్వారా అదుపులో ఉంచుకోవడం చాలా ముఖ్యమైన సంగతి. దీన్నీ బంట్లతో కేంద్రాన్ని (Pawn centre) నిర్మించడం అని కూడా అంటారు. అటుగాళ్ళిద్దరూ కేంద్రంలో ఉన్న గళ్ళని బంట్లతోను, బలంతోను అదుపులో ఉంచుకోవడానికి చూస్తారు. ఇందులో ముఖ్యంగా బంట్లకి ప్రాముఖ్యత. ఏమిటంటే, బంటు కాస్తున్న గడిలోకి ప్రత్యర్థి బలాలు రాలేవు. దీన్ని గుర్తించి, సాధ్యమైనంత వరకు కేంద్రాన్ని మన బంట్ల వశంలో ఉంచడానికి ప్రయత్నించాలి. ఈ ఉద్దేశంతోనే తెలుపు అట ప్రారంభించేటప్పుడు సాధారణంగా 1. d4 గాని, 1. e4 గాని ఆడతాడు. బాబుగా నలుపు 1. ... d5 గాని, 1. ... e5 గాని ఆడడం కద్దు.

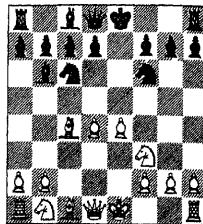
కేంద్రంలో ఉన్న బంట్ల శక్తిని ఉదహరించేందుకు ఈ క్రింది ఆటని చెప్పకోవచ్చు.

1. e4 e5 2. Nf3 (2. Nc3 లేక 2. Bc4 కూడా ఆడవ్వు. కాని వేసిన ఎత్తు ఇంకా మంచిది. నలుపు కేంద్రంలో దిట్టంగా నిలబెట్టిన e5 బంటుమీద తెలుపు వెంటనే దాడి చేస్తున్నాడు) 2. ... Nc6 (దీన్ని మించిన రక్షణ లేదు. e4లో ఉన్న తెల్ల బంటుమీద దాడి చేస్తూ 2. ... Nf6, లేకుంటే, e5లో ఉన్న తన బంటుకి రక్షణ ఇస్తూ 2. ... d6 కూడా మంచి యెత్తే. 2. ... Bd6? మాత్రం ఘోరమైన నేరం. ఈ ఎత్తు గాని, ఇటువంటి పరిస్థితులలో తెలుపు Bd3 ఎత్తు గాని వేస్తే వాళ్ల మంత్రి నైపు బలగం పైకి రావడానికి చాలా అలస్యం అవుతుంది.) 3. Bc4 Bc5 (144వ పటం).

144వ పటం



145వ పటం



ఈ ప్రారంభం గురించి 16, 17వ శతాబ్దాలలో ఇటాలియన్ ఆట గాళ్లు చర్చించారు. అందుకనే దీనికి గ్లైకో పియానో (Giuoco Piano) — అంటే నిదానమైన ఆట అనే ఇటాలియన్ పేరు వచ్చింది. 4. c3 (తెలుపు d, e బంట్లతో కేంద్రం ఆక్రమించేందుకు వీలుగా d4 ఎత్తుకు తగిన

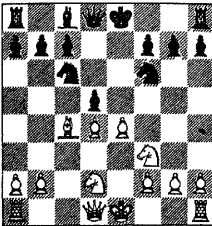
సన్నాహాలు చేస్తున్నాడు.) 4. .. Nf6 5 d4 e×d4 6. c×d4 Bb6? (145వ పటం). [చాలా పాఠానికే. 6 . Bb4+ సరైన యొక్క. అప్పుడు తెలుపుకి కేంద్రాన్ని ఆక్రమించేందుకు తగ్గ వ్యవధి వుండదు. ఉదాహరణకు 7 Bd2 B×d2+ 8 Nb×d2 d5! (146వ పటం) అడి నలుపు కూడా బంట్ల సాయంతో కేంద్రంమీద దాడి చేయవచ్చు. 9 e×d5 N×d5 తర్వాత d4, e4లో శక్తివంతమైన జోడు బంట్లకు బదులుగా d4లో తెలుపుకి “ఓంటరి బంటు” (isolated Pawn) మిగులుతుంది. అంటే ఈ బంటుని మరో బంటుతో రక్షించేందుకు రెండు పక్కల శ్రేణు లోనూ తెల్ల బంట్లు లేవు.]

7. d5! Ne7 (7. ... Na5 ఆడ్డం చెడ్డది. 8. Bd3 తర్వాత తెలుపు 9. b4 అడి నల్ల గుర్రాన్ని చంపేస్తాడు.)

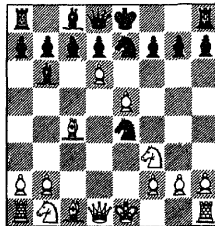
8. e5 Ne4 (మంత్రిమీద ఏనుగుమీద ఒకేసారి దాడి చేస్తూ నలుపు 9. ... N×f2 ఆడదానికి చూస్తున్నాడు.)

9 d6! (147వ పటం) (ఈ ఎత్తులోటి మంత్రి వైపున్న నల్ల బలాన్ని తెలుపు బంధించాడు.)

146వ పటం

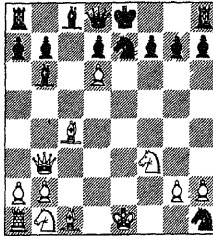


147వ పటం



9. ... c×d6 10 e×d6 N×f2 11. Qb3 N×h1 (148వ పటం) (d6లో ఉన్న తెల్ల బంటు నలుపుకి ఊపిరాడకుండా చేస్తోంది. ఎంత తానంటే నలుపుకి యింకో వీసుగు ఎక్కువున్నా లాభం లేదు.)

148వ పటం



12. B×f7+ Kf8 13. Bg5. నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు (14. B×e7 తర్వాత నల్ల మంత్రి కూడా చావక తప్పదు. నలుపుకి ఈ దెబ్బని కొడుకునే మార్గం లేదు)

ఈ ఆటని బట్టి మనకి మరో విషయం తెలుస్తోంది బంటు కేంద్రం వాటికి కదలిక ఉంటే ముఖ్యంగా బలంగా వుంటుంది దాడి చేస్తూ త్వరగా బంటు ముందుకి పోవడం వల్లే తెలుపుకి అనుకూల పరిస్థితి లభించింది. ఇటువంటి “కదిలే బంటు కేంద్రం” (mobile Pawn centre) ప్రత్యర్థి పొందనీకుండా, అటగాల్లిద్దరూ సుస్థిరంగా తమ బంటుని కేంద్రంలో నిలుపుకోడానికి ప్రయత్నిస్తారు. ఆట సాగుతున్న కొద్దీ కేంద్రంలో తన పట్టు నిలబెట్టుకోడానికీ, వీలుంటే కేంద్రంలో ప్రత్యర్థి బంటుని చంపడంద్వారా ప్రత్యర్థి పట్టు సడలించడానికీ అటగాల్లిద్దరూ కృషి చేస్తారు.

బలాన్ని త్వరగా ఆటలోకి తేవడం

ఆట ప్రారంభంలో మీ బలాన్ని సాధ్యమైనంత త్వరగా ముందుకి తీసుకు రావడానికి ప్రయత్నించండి.

ప్రత్యర్థి మీ ప్రణాళికకి అడ్డు రానంతవరకు, ప్రారంభ దశలో ఈ క్రింది సూత్రాలనుసరించండి. 1. మీ బలం పైకి రావడానికి వీలుగా మధ్య బంట్లని జరపండి. 2. చిన్న బలాన్ని ముందుగా బయటికి తీసుకునిరండి. 3. కోటకట్టండి. 4. ఆఖర్న పెద్ద బలాన్ని (మంత్రి, ఏనుగులు) ఆటలోకి తీసుకురండి.

ఏ ఆటగాడు తన బలగాలని సక్రమంగా పైకి తెస్తాడో, సహజంగా అతనికే ముందుగా దాడి చెయ్యడానికి, సమర్థవంతంగా మిళితాలని చేసి విజయం చేకూర్చుకోవడానికి వీలవుతుంది. ప్రతిగా ఏ ఆటగాడు బలాన్ని పైకి తేవడం నిర్లక్ష్యం చేసే, బల్ల ఆంచున ఉన్న ఒంటలని (a3, h6) నెట్టడానికి ప్రయత్నించే, తన బలం సక్రమంగా ఆటలో లేదన్న విషయం మరిచిపోయి, దురాశతో ప్రత్యర్థి బలగాన్ని చంవటానికి చూస్తాడో అతను పెద్ద అవదలో పడతాడు.

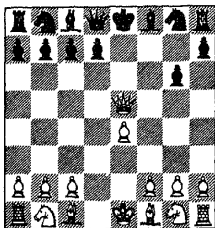
ఈ క్రింది ఆట చాలా మంచి ఉదాహరణ.

1. e4 e5 2. d4 e×d4 క్రిందంలో ఉన్న తన బంటు నలుపు కోల్పోతున్నప్పటికీ ఇది సరైన ఎత్తు. 3. Q×d4 తర్వాత తెల్ల మంత్రి వేళకి ముందే పైకి వచ్చినట్టయింది. నలుపు 3. ... Nc6 అడి తెల్ల మంత్రి మీద దాడి చేస్తాడు. ఆ విధంగా అతనికి బలగాలని పైకి తేవడానికి "టెంపో" (tempo) లభిస్తుంది. టెంపో అనేది చదరంగంలో ఒక ఎత్తుకి సరివడే కాల పరిమాణం. పై ఉదాహరణలో నలుపు 3. ... Nc6 అడడంవలన తనకు అనుకూలించేటట్లుగా గుర్రాన్ని పైకి తేవడమే కాకుండా తెల్ల మంత్రి ఇంకో ఎత్తు చేసి, టెంపో కోల్పోయేటట్టు తెల్ల మంత్రిని తరుముతాడు.

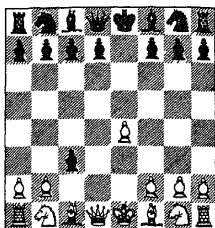
ఇది కాకుండా e5లో ఉన్న బంటుని రక్షించుకోవడం నలుపుకి లాభం కాదు. ఉదాహరణకు 2. ... d6 అడితే 3. d×e5 d×e5 4. Q×d8+

K×d8 తర్వాత నలుపు కోటకట్టి హక్కు కోల్పోతాడు. 2. ... f6? అడడం
 'ఇంకా' అధ్యస్తం. 3. d×e5 f×e5 4. Qh5+ g6 5. Q×e5+ అడి
 తెలుపు ఏనుగుని గెల్చుకుంటాడు. (149వ పటం)]

149వ పటం

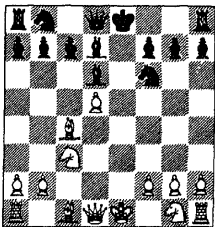


150వ పటం

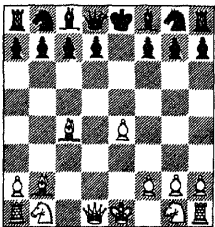


3. యీ (ఊహించని ఎత్తు. కేంద్రాన్ని త్వరగా సంపాదించడం కోసం
 తెలుపు ఒక బంటునిచ్చేస్తున్నాడు.)

151వ పటం



152వ పటం

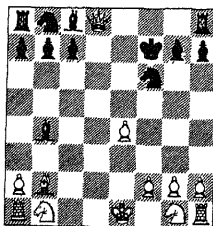


3 ... d×c3 (150వ పటం). [కేంద్రాన్ని కోల్పోకుండా 3. ... d5 ఆడడం ఇంకా మంచిది. 4. e×d5 Nf6 5 Bb5+ Bd7 6. Bc4 d×c3 7. N×c3 Bd6 తర్వాత ఆట సమానంగా ఉంటుంది (151వ పటం.)]

4. Bc4 c×b2 5. B×b2 (152వ పటం) (ఈ ప్రారంభాన్ని డేనిష్ గాంబిట్ - Danish Gambit అంటారు. కేంద్రాన్ని అదుపులోకి తెచ్చుకోవడం కోసం, త్వరత్వరగా బలాన్ని పైకి లేవడం కోసం తెలుపు ఒకటి, లేక రెండు బంట్లని గాని, ఒక బలాన్ని గాని ఇచ్చేస్తే అలాంటి ప్రారంభ దశని గాంబిట్ అంటారు. పై ఉదాహరణలో నలుపుకి రెండు బంట్లు ఎక్కువ ఉన్నాయి కాని అతను ఒక్క బలాన్ని కూడా పైకి తీసుకురాలేదు. ప్రతిగా తెల్ల శకట్లు రెండూ మంచి కర్ణాలను ఆక్రమించడమే కాకుండా, e4లోని బంటు సాయంతో కేంద్రాన్ని అదుపులో ఉంచుతున్నాయి.)

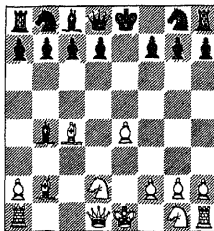
5. .. Bb4+ [శకటుని 'షి'లో పైకి లేవడం చెడ్డగా కనిపించకపోవచ్చు కాని ఈ శకటు దగ్గర లేకపోవడంవల్ల రాజా వైపు భాగం (ముఖ్యంగా g7 గడి) బలహీనమౌతుంది. 5. ... d6 ఎత్తు క్లిష్టమైన ఆటకి దారితీస్తుంది. నలుపు వెంటనే రెండు బంట్లని ఇచ్చి వేసి ఆట తేలిక పరుస్తూ 5. ... d5 6. B×d5 Nf6 7. B×f7+ K×f7 8. Q×d8 Bb4+ (153వ

153వ పటం



వటం) 9. Qd2 B×d2+ 10. N×d2 c5 వరసలో ఆడవచ్చు. అప్పుడు ఆట సరి సమానంగా ఉంటుంది.]

154వ వటం



6. Nd2 (154వ వటం) (ఇప్పుడు నలుపు 7. B×g7, లేక 7. B×f7+ K×f7, 8. Qb3+... తర్వాత 9. Q×b4 ఎత్తులని కాచుకోవాలి. ఈ వరసలో తెలుపు నల్ల రాజు కోటకట్టనీకుండా చెయ్యడమే గాక ఒక బంటుని తిరిగి సంపాదించుకుంటాడు.)

6. ... Qg5? (నలుపు చక్కగా ఆడానని అనుకుంటున్నాడు. 7. ... Q×g2, లేకపోతే d2 గడిలో మంత్రులని "మార్పిడి" చేద్దామని నలుపు ఆశ. ఆ రెండో బెదిరింపు తెలుపుకి ముఖ్యంగా ప్రమాదం. ఎందుకంటే, సాధారణంగా మంత్రి లేకపోతే విజయవంతంగా దాడి చెయ్యడం కష్టం కాబట్టి దాడి చేసే వాళ్ళెన్నడూ మంత్రుల మార్పిడిని తప్పిస్తారు. అలాగే రక్షణ చేసుకునే వాళ్ళ మంత్రులని మార్పిడి చేస్తే చాలా లాభం పొందినట్లు తెక్కు. ఈ ఉదాహరణలో రెండు బంట్లెక్కువగా ఉన్న నలుపు బలాన్ని, బంటును వీలైనంత వరకు మార్పిడి చేసి, ఆట చివరి దశలోకి పోదామని చూస్తున్నాడు.)

7. Nf3! మంత్రుల మార్పిడి నిరోధిస్తూ తెలుపు మరో గుర్రాన్ని పైకి తెచ్చాడు.

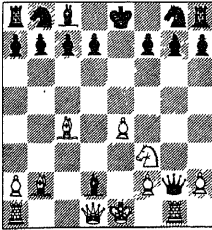
7. ... Q×g2 నలుపు ఇంకో బంటుని గెల్చుకున్నాడు గాని మంత్రినే మళ్ళీ మళ్ళీ కదుపుతూ ఇంకో తెంపో కోల్పోతున్నాడు.

8. Rg1 B×d2+ (155వ పటం) (నలుపు తన పథకంలో ఒక మెట్టు విజయం సాధించినట్లే పైకి కన్పిస్తోంది. 9 Q×d2 అడితే f3లో గుర్రం పోతుంది. 9 N×d2 అడితే g1లో ఏనుగు పోతుంది. 9. K×d2కి జవాబుగా 9. ... Q×f2 వుంటుంది. యేమైనా నలుపు అంచనాలు సరి గాదు.)

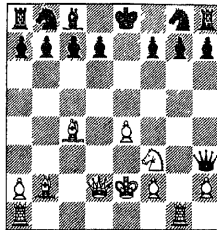
9. Ke2! తెల్ల బలాలు అన్నీ చక్కగా మోహరించి వుండడంతోటి తెలుపుకి కోటకట్టక్కర్లే కుండానే లాగేస్తాడు.

9. ... Qh3 10. Q×d2 (156వ పటం)

155వ పటం



156వ పటం

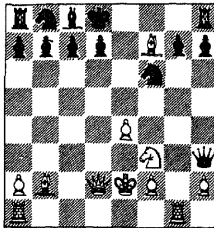


జాగ్రత్తగా గమనించండి. a1లో ఉన్న ఏనుగు తప్ప తెలుపు అన్ని బలాల్ని పైకి తెచ్చాడు. నల్ల మంత్రి ఒకటే బయటికి వచ్చింది, అది కూడా అంత బాగా కాదు. అంటే తెలుపుకి ఆట ప్రారంభ దశ అయిపోయింది. నలుపు యింకా శ్రీకారం చుడుతున్నాడు. ఎందుకని? బంట్లని చంపే

దురాశతో నలుపు చాలా కాలాన్ని (ఎత్తుల్ని) వృధ చేశాడు. వేసిన తొమ్మిది ఎత్తులలోనూ నాలుగు బంటుతోటి, మూడు మంత్రితోటి, రెండు ఒకే శకటుతోటి వేశాడు. నలుపు తన బలం ముందుకి తీసుక రావడమే కాకుండా, కేంద్రాన్ని కూడా నిర్లక్ష్యం చేశాడు. కాని, తెలుపు ఒక్కో బలాన్ని ఒక్కో సారి మాత్రమే కదిపాడు.

ప్రస్తుతం తెలుపుకి గెలిచేందుకు బోలెడు మార్గాలున్నాయి (11. B×g7 గాని, 11. B×f7+ గాని నలుపు ఎదుర్కొనే పరిస్థితిలో లేడు.)

157వ పటం



10. ... Nf6 11. B×f7+! Kd8 (157వ పటం). (శకటుని చంపటానికి లేదు. 11. ... K×f7 తర్వాత తెలుపు 12. Ng5+ ఆడి మంత్రిని గెల్చుకుంటాడు. 11. ... Kf8 ఆడితే 12. Qg5 తర్వాత g7 బంటు చావడమే కాకుండా నల్ల రాజు ఆట త్వరగా కడుతుంది).

12. R×g7 N×e4 (13. B×f6++ దెబ్బని ఎదుర్కోవాలి). 13. Qg5+! Ng5 14. Bf6++.

పై ఆటలో తన బలాన్ని పైకి తేవడానికి తెలుపుకి టెంపోలు లభించాయి. నలుపు ఎత్తులని వృధా చేశాడు. కాలాన్ని సరిగా వినియోగించుకుంటే ప్రత్యర్థి కంటే ముందుగా మీ బలాన్ని పైకి తీసుకురావచ్చు. పాత కాలం

అటగాల్లర్ ప్రారంభ దశలో కాలం ఎంత విలువైనది గ్రహించిన గొప్ప అమెరికన్ అటగాడు మార్టీ (1837-1884).

మార్టీ

అటగాల్ల సమూహం

పారిస్, 1858

1. e4 e5 2. Nf3 d6. [ఈ ప్రారంభాన్ని ఫిలిడోర్ (1726-1795) గారు సూచకంగా “ఫిలిడోర్ రక్షణ” (Philidor’s Defence) అంటారు. ఫిలిడోర్ 18వ శతాబ్ది ఉత్తరార్ధపు అటగాళ్లందరిలోకీ దిట్ట.]

3. d4 Bg4? (3. ... Nf6 గాని, 3. ... Nd7 గాని సరైన ఎత్తులు.)

4. d×e5 B×f3 (158వ పటం). (4. ... d×e5 అడితే

5. Q×d8+ K×d8 6. N×e5 వరసలో తెలుపు ఒక బంటుని గెల్చుకుంటాడు.)

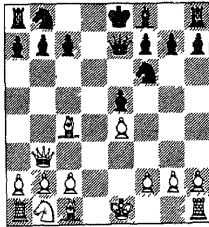
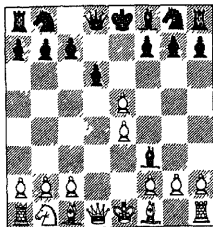
5. Q×f3 d×e5 (సర్ల శకటు రెండు ఎత్తులు వేసి చచ్చిపోయింది. తెల్ల బలాలు త్వరగా పైకి వస్తున్నాయి)

6. Bc4 (ఇప్పుడు 7. Q×f7++కి ప్రమాదం ఉంది.)

6. .. Nf6 (f7 మీద దాడిని అటకట్టునీ నలుపు అడ్డుకొంటున్నాడు

158వ పటం

159వ పటం



గాని మార్చి చెయ్యబోయే మరో దాడిని నలుపు చూడలేదు. 6. ... Qd7 ఆడడం కొంచెం నయం. ఐనా 7. Qb3, 8. Nc3, 9 0-0 Rf1 ఎత్తులతో తెలుపు నిరాటంకంగా బలాన్ని పైకి తెచ్చి ఆధిక్యత సాధిస్తాడు. నలుపు పరిస్థితి క్లిష్టంగానే ఉంటుంది.)

7. Qb3 (f7, b7 బంట్లని ఇబ్బడి దాడి చేసి తెలుపు ఒక బంటుని గెలవచ్చు.)

7. ... Qe7 (159వ పటం) (ఉన్న వాటితో మంచిది. నలుపు b7లో ఉన్న బంటు నిచ్చెయ్యడానికి తయారుగా ఉన్నాడు. 8 Qx b7 Qb4+ తర్వాత మంత్రులని మార్చిడి చేసి దాడి తగ్గిద్దామని నలుపు చూస్తున్నాడు. 7. ... Qd7? సాదా యెత్తు అని చెప్పక్కర్లేదు. 8. Qx b7 Qc6 9. Bb5 తర్వాత నల్ల మంత్రుని పోతుంది.)

8. Nc3! (ఆట ప్రారంభ దశలో ఆటగాళ్లు బలాన్ని పైకి తేవాలి.)

8. ... c6 (బలాన్ని పైకి తెచ్చే బదులు b7 బంటుని కాచుకుంటూ, నలుపు విధిగా మరో బంటు ఎత్తు వెయ్యాలి.)

9. Bg5 (f6లో ఉన్న గుర్రాన్ని తెరపులో ఉంచుతూ వేసిన ఈ శకటు ఎత్తుతోటి తెలుపు తన చిన్న బలాన్నింతటినీ పైకి తెచ్చాడు)

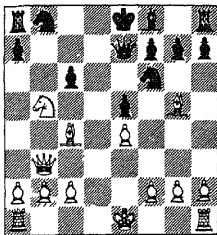
9. ... b5? (శకటు తవ్వకున్నాక Nbd7 అడి మెల్లిగా తన బలాన్ని కూడా పైకి తెద్దామని నలుపు అనుకుంటున్నాడు. 9. ... Qc7 కొంచెం నయం.)

10. Nxb5!

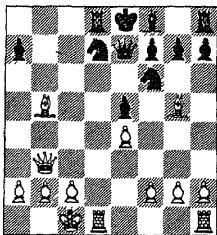
విషమ సమయం (160వ పటం): ప్రత్యర్థి రాజు మీదికి తన బలంతో దండెత్తడానికి వీలుగా దారులు చేస్తూ మార్చి ఒక గుర్రాన్ని ఇచ్చేస్తున్నాడు. యిది యెంత మాత్రమూ యాదృచ్ఛికమైన యెత్తు కాదు. చదరంగ నియమాల ప్రకారం, తమ బలాన్ని పైకి తేవడంలో ఆధిక్యత సంపాదించిన వాళ్లు బలగం వెనుకబడిన వాళ్లు దారులు తెరవకుండా అడ్డి తమ దారులు తెరవడానికి కృషి చేయాలి. తద్బిన్నంగా పైకి రావడంలో వేనకబడ్డ పక్షం దారులు తెరుచు

కునే యెత్తులు తప్పించుకోవాలి. తెరచి వున్న దారుల్ని ఉపయోగించుకునే సామర్థ్యం అతని బలానికి లేదు. ప్రత్యర్థి స్వాహా చేసేస్తాడు.

160వ పటం



161వ పటం



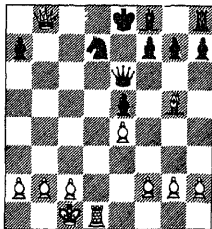
10 ... c×b5 11. B×b5→ Nd7 12. 0—0—0 (13. B×d7+ ప్రమాదం.)

12. ... Rd8 (161వ పటం). [12. ... Qb4 అడిలే 13. B×f6 g×f6; (13 .. Q×b3? 14 B×d7++) 14 B×d7+.]

13 R'×d7! R×d7 14. Rd1 (రక్షణలో బాగా ఉపయోగపడుతున్న d7లో గుర్రాన్ని చంపడానికి తెలుపు తన ఏనుగుని బలి ఇచ్చేసి, మిగిలిన బలా లని - h1లో ఉన్న ఏనుగుని - అటలోకి తెస్తున్నాడు. నలుపు ప్రారంభ దశలో ఎంత అధ్వాన్నంగా ఆడాడంటే, f8లో ఉన్న శకటు, h8లో ఉన్న ఏనుగు అతనికే మూత్రం కొరగావు.)

14. ... Qe6 (ఇప్పుడు కూడా 14. ... Qb4 తర్వాత 15. B×f6 అడి తెలుపు గెలుస్తాడు)

15 B×d7+ N×d7 16 Qb8+!... (162వ పటం)
16. . . N×b8 17. Rd8++.



అమోఘమైన ముగింపు! పారిస్ నగరంలో రోస్సీని “ది బార్బర్ ఆఫ్ పెవిర్లీ” నృత్య నాటికని ఆనందిస్తూ మార్చి ఆడిన ఆట ఇది. అతని ప్రత్యర్థులు హెర్బర్ట్ వాన్ బ్రాన్ష్వీ, కౌంట్ ఇఫో.

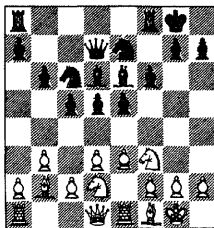
బంట్లని సమర్థవంతంగా ఆమర్చడం

బంటు అన్నింటికీ బలహీనమైనది. ఐనప్పటికీ ఆటలో అది చాలా ముఖ్యమైన పాత్రవహిస్తుంది. ఏదేనా గడిని బంటు దాడిలో ఉంచితే ప్రత్యర్థి బలం ఆ గడిని ఆక్రమించలేవు. ఆ రకంగా ముఖ్యమైన గళ్లని బంట్లతో ఆదుపులో పెట్టచ్చు. మీ బంట్లని ముందుకి నెడుతూ ప్రత్యర్థి బలాలని వెనక్కి తరచుచ్చు. ఇంత క్రితమే చెప్పినట్లు బలంగా కదలికతో ఉన్న బంట్ల కేంద్రం ముఖ్యం. బంట్ల కూర్పు ప్రభావం మిగిలిన బలంమీద కూడా ఉంటుంది. కేంద్రంలోనూ, చుట్టు పక్కలా బంట్ల కూర్పుని “బంట్ల నిర్మాణం” (Pawn structure) అంటారు. ఆట మధ్య దశలో ఆటగాళ్ళ వేసే పథకాలు వాళ్ల వాళ్ల బంట్ల నిర్మాణంమీద ఆధారపడి ఉంటాయి.

మనకి అనువుగా ఉండేందుకు బంట్లు సాధ్యమైనంత ముందుగా ఉండాలి (తద్వారా మన బలం కదలికకి ఎక్కువ అవకాశం ఉంటుంది), ముందుకి కదలడానికి పీలుగా ఉండాలి (ప్రత్యర్థి బలం వాటికి అడ్డు అవకూడదు), బలహీనంగా వుండకూడదు

లిసేట్స్‌తోటి నలుపు అడుతూ గ్రాండ్‌మాస్టర్ బొత్సీన్ని తన బంట్లనీ, బలాన్నీ చాలా చక్కగా మోహరించాడు (163వ పటం చూడండి).

163వ పటం



నల్ల బంట్లు కేంద్రాన్ని ఆక్రమించి ఉన్నాయి. వాటికి తగినంత రక్షణ నిస్తూ వెనక బలం వుంది. తెల్లవి ఇరుక్కు పోయి ఉన్నాయి.

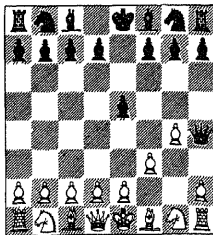
ప్రారంభ దశలో తప్పులు

నేర్చుకునేవాళ్లు ఆట ప్రారంభ దశలో సాధారణంగా చేసే కొన్ని తప్పులు పరిశీలిద్దాం.

మొదటి సలహా - బంట్లతో ఎత్తులు యెక్కువ వేయకండి. బంట్లు

యెత్తులు వాటికిగా ఆట ముందుకు పోయే యెత్తులు కాదు. బంటు జరుపుతూ తెరిచిన దారులలోంచి మన బలాన్ని పైకి తేవడం ముఖ్యం. ఆట ప్రారంభంలో బలాన్ని పైకి తెచ్చేందుకు వీలుగా బంటుతో రెండు, మూడు ఎత్తులు వేస్తే చాలు. ఇష్టం వచ్చినట్లు బంటు లోసేస్తే మనకి నష్టమే కాకుండా ఒక్కొక్కప్పుడు ఆటకట్టు కూడా అవుతుంది. ఉదాహరణకు 1. f3? e5 2. g4?? Qh4++. (164వ పటం).

164వ పటం



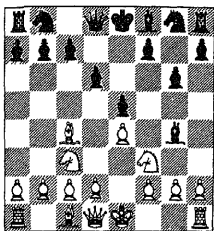
మరో ఉదాహరణ: 1 e4 e5 2 Nf3 d6 3. Bc4 Bg4 4. Nc3 g6? (165వ పటం) (4. ... h6? అదీనా కూడా అదే మిశితం వస్తుంది శకటుని కాచుకుంటూ 4 . Nf6 ఆడి బలం పైకి తేవడం మంచిది)

5. N×e5!! B×d1? (5. ... d×e5 ఆడడం మెరుగు; కాని 6. Q×g4 తర్వాత తెలుపు పరిస్థితి బాగుంటుంది. తెలుపుకి ఒక బంటెక్కువ కూడా ఉంటుంది.)

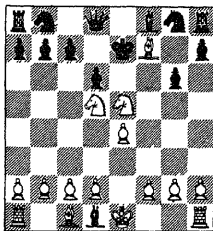
6 B×f7+ Ke7 7. Nd5++.

166వ పటంలో కనిపించే చక్కని ఆటకట్టు “లెగాల్ ఆటకట్టు”గా (Légal mate) చదరంగం ఆటలో నిలిచిపోయింది. (ఫ్రాన్స్ దేశం వాడైన లెగాల్ (1702–1792) ఫిలిడ్‌రోకి గురువు, జీవితాంతం మంచి ఆటగాడు.

165వ పటం



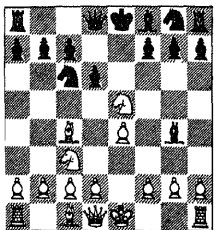
166వ పటం



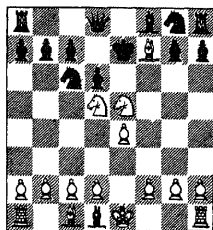
తన 85వ ఏట రోగాల్ సెన్-బ్రీని ఈ క్రింది విధంగా తెల్ల బలంతో ఓడించి తన సేరు చిరస్థాయి చేసుకున్నాడు.

రోగాల్-సెన్-బ్రీ. 1. e4 e5 2. Bc4 d6 3. Nf3 Nc6 4. Nc3 Bg4 5. N×e5 (167వ పటం) (నిజానికి ఈ ఎత్తు తప్పే, కాని రోగాల్కి తన ప్రత్యర్థి బలహీనత బాగా తెలుసు. అతను ఆలోచించకుండా మంత్రని చంపేస్తాడని భాయంగా అతనికి తెలుసు.)

167వ పటం



168వ పటం



5 . . B×d1?? (5 . N×e5 తర్వాత నలుపుకి ఒక బలం ఎక్కువ ఉంటుంది.)

6. B×f7+ Ke7 7. Nd5++ (168వ పటం).

అప్పట్నుంచి తెగాల్ ఆటకట్టు వివిధ రూపాల్లో యెక్కువగా ఆటలలో వస్తునే ఉంటుంది. యివార్తికి కూడా ఈ మిళితాన్ని ప్రత్యర్థిని వలలో వేయటానికి అనుభవజ్ఞులైన ఆటగాళ్లు ఉపయోగిస్తారు.

ఈ క్రింది ఉదాహరణలో బనవనరంగా ప్రక్క బంటుని ముందుకు నెట్టి, నలుపు రెండో ఎత్తుతోనే ఆసదలో పడతాడు.

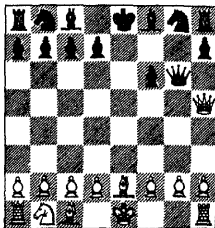
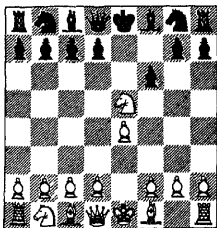
1 e4 e5 2 Nf3 f6? (నలుపుకి మంచి ఎత్తులు చాలా ఉన్నాయి.
2 Nc6, 2 . . Nf6, 2 . d6 అడచ్చు 1 బంటుని జరిపి నలుపు రాజు వైపు భాగాన్ని బలహీన పరుస్తున్నాడు. తెలుపు 3 Bc4 అడి మంచి పరిస్థితి సంపాదించవచ్చు. నలుపుకి కోటకట్టడానికి చాలా సమయం పడుతుంది; కాని తెలుపుకి ఇంకా శక్తివంతమైన ఎత్తు ఉంది)

3 N×e5! (169వ పటం).

గుర్రాన్నిచ్చేసి తెలుపు తిరుగులేని దాడి ప్రారంభిస్తాడు.

169వ పటం

170వ పటం



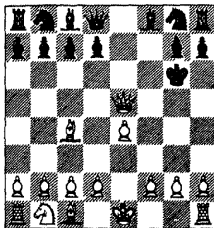
3 .. f×e5? [గుర్రాన్ని మింగి నలుపు వలలో ఇరుక్కుంటున్నాడు.
3 .. Qe7 4 Nf3 కొంచెం మెరుగు. ఈ వరసలో తెలుపు 4 Qh5+? అడితే 4 g6 5 N×g6 Q×e4+ 6. Be2 Q×g6 (170వ పటం) ఎత్తుల తర్వాత నలుపు గుర్రాన్ని గెలుచుకుంటాడు.]

4 . Q×e4+ 5 Be2 (నలుపు పరిస్థితి యీ సందర్భంలో కూడా పాడుగానే వుంది, మంత్రిని ముందే యెడరకి తీసుకుపోవడంవల్ల.)

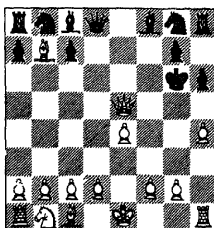
4 Qh5+ Ke7 (4 ... g6 5. Q×e5+ తర్వాత h8లో ఏనుగు పోతుంది)

5 Q×e5+ Kf7 6. Bc4+ Kg6 (171వ పటం). [6. . d5 కూడా లాభం లేదు. దాని తర్వాత 7. B×d5+ Kg6 8 h4! h6 9 B×b7! .. (172వ పటం) 9 .. B×b7 10 Qf5++ వరుసగా వస్తాయి]

171వ పటం

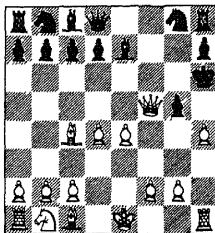


172వ పటం



7. Qf5+ Kh6 8. d4+ g5 9. h4! Be7 (173వ పటం)
(ఈ ఎత్తు కూడా నలుపుని రక్షించలేదు.)

173వ పటం

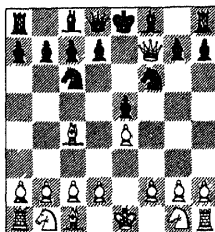


10 h×g5+ Kg7 11 Qf7++.

రెండో సలహా. మీ మంత్రిని పైకి తేవడానికి త్వరపడకండి.

సాధారణంగా, ఆట నేర్పుకునేవాళ్లు f7 (f2 తెలుపైతే) గళ్లు ఒక్క రాజు కాపులోనే ఉన్నాయి కాబట్టి బలహీనమైనవి అనే ఉద్దేశంతో బలమైన మంత్రితో ఆ గళ్లని దాడి చేసి గెలుద్దామని చూస్తారు. ఉదాహరణకు

174వ పటం



1. e4 e5 2. Qh5 Nc6 3. Bc4 Nf6?? 4. Qx f7++ (174వ పటం). “కుర్రతరహా అటకట్టు” తోటి (childish mate) తెలుపు గెలుస్తుంది. నలుపు స్వకమంగా రక్షణ చేసుకుంటే ఇటువంటి దాడిని సులభంగా తిప్పికొట్టవచ్చు.

ఉదాహరణకు 1. e4 e5 2. Qh5 Nc6 3. Bc4 g6 4. Qf3 (మళ్ళీ f7 మీద దాడి)

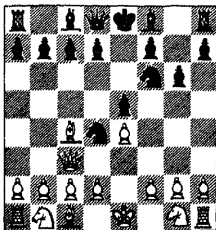
4. ... Nf6 (f7 గడి కాయటమే కాకుండా నలుపు ఒక బలాన్ని కూడా పైకి తెస్తున్నాడు. సాధ్యమైనంత వరకు, ప్రారంభంలో రక్షణ చేసుకునేందుకు ఇటువంటి ఎత్తుల కోసమే చూడాలి.)

5. Qb3 (పట్టు విడవకుండా తెలుపు f7 గడి మీదే దాడి చేస్తున్నాడు.)

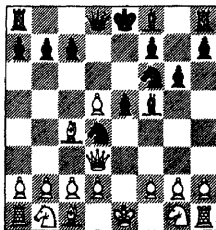
5. ... Nd4! (ఓంపో సాధించి కేంద్రంలో d4 గడిని నల్ల గుర్రం ఆక్రమించి f7లో బంటు రక్షిస్తూ వుంది.)

6. Qc3 (175వ పటం) (6. Bx f7+ Ke7 7. Qc4 b5 తర్వాత తెల్ల శకటు పోతుంది. దీన్ని కాస్తూ 6. Qd3 అడితే 6. ... d5! 7. ex d5 Bf5 (176వ పటం) తర్వాత 8. ... Nxc2+ వరుసగా వస్తాయి.)

175వ పటం

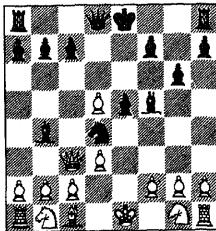


176వ పటం



6 .. d5! 7. B×d5 N×d5 8. e×d5 Bf5 9 d3 Bb4!
 (177వ పటం) 10 Q×b4 N×c2+ తర్వాత మరి కొన్ని ఎత్తులు ఆడి
 తెలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

177వ పటం



ఇంత తొందరగా అతని ఆట ఎందుకు పోయింది? తెలుపు మున్నుండు
 గానే మంత్రిని పైకి తెచ్చి ప్రత్యర్థి గుర్రాల దాడినుంచి తప్పకోడానికి
 మంత్రిని అటూ ఇటూ జరుపుతూ ఎత్తులు వృధా చేశాడు. మిగిలిన
 బలాన్ని ముందుకు తీసుకుపోవడం నిర్లక్ష్యం చేశాడు.

ఇంతలో నలుపు త్వరగా తన బలాలన్నిటినీ పైకి తెచ్చాడు. దీన్ని
 బట్టి మీరు తెల్పుకోవలసిందేమిటంటే ముందుగా మంత్రిని పైకి తీసుకురా
 వద్దు. అలా చేస్తే తప్పనిసరిగా తక్కిన బలాన్ని పైకి లేవడంలో వెనుకబడతారు.

మా మూడో సలహా ఉచ్చులు వస్తుడం గురించి. రెగాల్ కీ పెన్ - బ్రీకి మధ్య
 జరిగిన ఆటలో రెగాల్ 5. N×e5 ఆడి ఒక ఉచ్చు పన్నాడు. పెన్-బ్రీ
 దురాశకు లోనై అందులో పడి ఓడిపోయాడు. అతను సరిగ్గా 5. ... N×e5
 ఆడినట్లైతే ఒక బలాన్ని గెల్చి సునాయానంగా విజయం సాధించేవాడు. మీరు
 రెగాల్ అడుగు జాడల్లో నడవకండి. అటువంటి అర్థంలేని ఉచ్చులు పన్ని

“ప్రత్యర్థి చూడకుండా ఉంటే బావుంటుంది” అని జవం చేయకండి. అతనికి తెల్లిపోయేటట్లుగా సులభమైన వన్నాగాలు వేయకండి. నరైన జవాబు గనక ప్రత్యర్థి కనుక్కొన్నట్లైతే అతను పైచెయ్యి సంపాదిస్తాడు. మంచి అటగాడు కావాలంటే మీ ప్రత్యర్థి శక్తిని కూడా మీరు గౌరవించాలి. అతను కూడా మంచి జవాబులిస్తాడనే నడుదేశంతో మీ ఎత్తులు వేయండి.

ఇటువంటి ఉచ్చులు మీ పరిస్థితిని ఏకోశానా రక్షించుకోలేనప్పుడు వాడచ్చునని మరిచిపోకండి. మీరు అటువంటి ఇరకాటంలో పడుకుండా ఆట ప్రారంభంలో వచ్చే ఉచ్చులని గురించి తెలుసుకోండి.

5. చిన్న ఆటలు, ఉచ్చులు

ప్రత్యేక రకం తప్పలు, ప్రాథమికమైన ఉచ్చులు, మిళితాలు మొదలయిన వాటి మూల సూత్రాలని ఆట నేర్చుకునేవార్యకి ఈ క్రింది చిన్న ఆటలలో పరిచయం చేస్తున్నాము. ప్రారంభ దశలలో ముఖ్య సూత్రాల్ని బాగా అవగాహన చేసుకోవడానికి ఈ ఆటలు ఉపయోగిస్తాయి. ముందుగా ఈ ప్రారంభ దశల పేర్ల గురించి ఒక మాట

ప్రారంభ దశల పేర్లు, అవి మొదటి సారిగా వాడుకలోకి వచ్చిన ప్రదేశాలని బట్టి గాని (ఉదాహరణకు వియన్నా ఆట, ఇంగ్లీష్ ప్రారంభ దశ, సిసిలియన్ రక్షణ వగైరా), వాటిని అభివృద్ధిలోకి తెచ్చిన ఆటగాళ్ల పేర్లని బట్టి గాని (ఉదాహరణకు ఆల్ఫోహిన్ రక్షణ, రెటీ ప్రారంభ దశ ఉంటాయి. మరి కొన్ని పూర్తిగా చదరంగానికి సంబంధించినవి (ఉదాహరణకు శకటుతో ప్రారంభం, జోడు గుర్రాల రక్షణ, మంత్ర బంటు ప్రారంభం మొదలైనవి).

విదోహకరమైన తెరపు

కారో - కాన్ రక్షణ

కేరెన్

అర్థమోవ్స్కీ

షాన్ - జుయ్, 1950

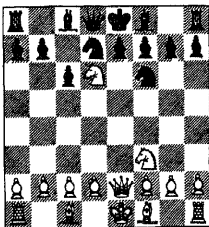
1. e4 c6

నలుపు d5 ఎత్తుకి దారి చేకూరుస్తున్నాడు. 19వ శతాబ్దానికి చెందిన కారో, కాన్ అనే ఇద్దరు జర్మన్ ఆటగాళ్ళు ఈ ప్రారంభ దశ వృద్ధిలోకి తెచ్చారు.

2. Nc3 d5 3. Nf3 d×e4 4. N×e4 Nf6 5. Qe2 Nbd7??
6. Nd6++ (178వ పటం).

e ప్రేణిలో అతని బంటు తెరపులో ఉన్న కారణంచేత, నలుపు, గుర్రాన్ని చంపలేడని తెలుస్తూనే ఉంది. నల్ల రాజు ఎక్కడికీ కదలడానికి వీలు లేకుండా అతని బలగమే అడ్డువస్తోంది. దీన్నే ఊపిరాడని ఆటకట్టు (smothered mate) అంటారు.

178వ పటం



పాచ్చరిక: f7 గది

ఉపింత్సెన్ (పిర్ప్ - రోబిన్) రష్యా

గామ్మిష్

అజ్ఞాతం

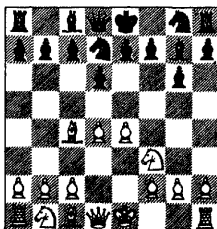
వియన్నా, 1899

1. e4 d6 2. d4 Nd7

(ఇది తప్పు. మన రోజుల్లో ఆటగాళ్లు మంత్రి వైపు గుర్రాన్ని పైకి తేవడానికి తొందరపడకుండా నలుపు ఇక్కడ 2. ... g6 ఆడడం కద్దు.)

3. Bc4 g6 4. Nf3 Bg7? (179వ వటం)

179వ వటం



రాబోయే ప్రమాదం గురించి నలుపుకి ఆలోచనే లేదు.

5. Bx17 +11 Kx17

(5. ... Kf8 ఆడడం మెరుగే గాని అప్పుడు కూడా 6. Ng5 తర్వాత నలుపు పరిస్థితి క్లిష్టంగానే ఉంటుంది.)

6. Ng5+ Kf6

(నల్ల రాజు f8కి వెడితే 7. Ne6+తో గుర్రం రాజుని మంత్రిని ఇబ్బడి దాడి చేస్తుంది. 6. ... Ke8కి జవాబుగా 7. Ne6 ఎత్తులో తెలుపు మంత్రిని గెల్చుకుంటాడు.) కాని ఇప్పుడు 7. Qf3++ వస్తుంది.

దుర్గతి పట్టిన మంత్రి

స్కాండినేవియన్ రక్షణ

1. e4 d5

ముందుగానే బంటుని d5కి తొయ్యడం స్కాండినేవియన్ రక్షణ లక్షణం.

2. e×d5 Q×d5 3. Nc3

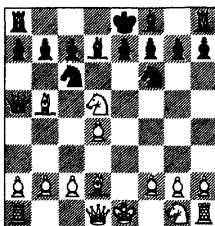
మంత్రిని తప్పించడానికి నలుపు మరో టెంపో వృథా చెయ్యాలి. ఈ రక్షణలో లొసుగు ఇదే.

3. ... Qa5 4. d4 Nf6 5. Bd2 Nc6?

(ఇది పారపాటు. మంత్రి వెనక్కి రావడానికి వీలుగా 5. ... c6 అడి దారి చెయ్యడం మెరుగు.)

6. Pb5 Bd7 7. Nd5! (180వ పటం)

180వ పటం



నలుపు మంత్రిని కోల్పోక తప్పదు. దాంలో అతని ఆట కూడా పోతుంది.

7. ... Q×b5 8. N×c7+

ఇలా రెండింటిమీద దాడి చెయ్యడాన్ని “జోడు గుళ్ళ దాడి” అంటారు.

8. ... Kd8 9. N×b5. నలుపు ఓటమిపొవుతున్నాడు.

మంత్రిని ముందుగా పైకి తెస్తే మిగిలిన బలాలు అభివృద్ధి చెందకుండా నిలిచి పోవడమే గాక మంత్రిని కోల్పోయే ప్రమాదం కూడా రావచ్చు.

ఆకస్మిక ముట్టడి

స్కాచ్ ఆట

ప్రజెర్

చాబెన్ హౌస్

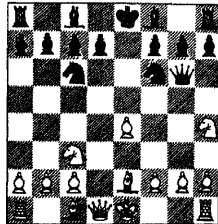
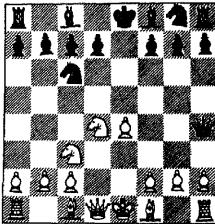
పారిస్, 1888

1 e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. d4

1824లో ఎడింబర్గ్, అండర్స్ మధ్య ఉత్తరప్రత్యుత్తరాలద్వారా జరిగిన పోటీలో స్కాచ్ ఆటగాళ్ళు ఈ పాత ప్రారంభ దశని విజయవంతంగా ఉపయోగించారు. అందుకని దీనికి “స్కాచ్ ఆట” అనే పేరు వచ్చింది.

181వ చటం

182వ చటం



3. ... e×d4 4. N×d4 Qh4 5. Nc3 (181వ పటం)

[5. Nb5! ఆడి బంటుని బలి ఇస్తే తెలుపుకి మంచి దాడి చేసే అవకాశం లభిస్తుంది. మంత్ర పైకి వచ్చినందుకు జవాబుగా ఈ ఎత్తు మంచిది.]

5 ... Nf6?

(ఇది పొరపాటు. 5 ... Bb4 ఆడవల్సింది.)

6 Nf5! Qh5 7 Be2 Qg6 8. Nh4 నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు (182వ పటం).

అపాయకరమైన దాడి

కార్ - కాన్ రష్యన్

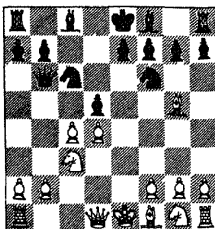
బొత్వీన్నిక్

స్పీల్ మన్

మాస్కో, 1935

1 e4 c6 2 d4 d5 3 e×d5 c×d5 4 c4 Nf6 5 Nc3 Nc6
6 Bg5 Qb6 (183వ పటం).

183వ పటం



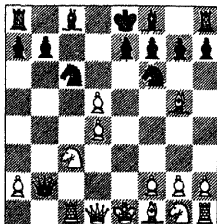
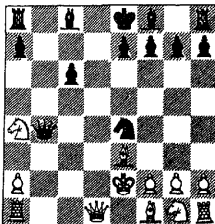
ఆ కాలంలో ఇది కొత్త ఎత్తు. ఆస్ట్రీయాకి చెందిన గ్రాండ్మాస్టర్ స్పీల్మన్ యువ సోవియట్ విదేత బొత్సీన్నిక్ నెరుక్కొడానికి దీన్ని ప్రత్యేకంగా తయారు చేశాడు. కాని 6 . Qb6 అంత మంచి ఎత్తు కాదు ఎందుకంటే బలాన్ని పైకి తెచ్చే బదులు నలుపు ఒక్క మంత్రితోటే దండెత్తడానికి ప్రయత్నిస్తున్నాడు.

7 c×d5 Q×b2?

[ఈ ఎత్తు తర్వాత నలుపుకి ఓటమి తధ్యం. మరో బంటుని చంపుతూ 7. . N×d4 ఆడడం నయమని తర్వాత కనుగొన్నారు. కాని ఇక్కడ కూడా 8 Nge2! Nf5! 9 Qd2 Nd6 10 Be3 Qa5 11 Ng3 వరసలో తెలుపుదే పై చేయి ఇలాగ ప్రత్యర్థి ఆవరణలోకి ఒక్క మంత్రిని మాత్రమే తీసుకొని వెళ్లడం తప్పనిని స్పీల్మన్ కి తెలిసిన విషయమే. కాని ఈ పరిస్థితిని విశ్లేషణ చేసుకునేటప్పుడు అతనొక పొరపాటు చేశాడు. దాని దుష్ఫలితమే ఇది ఇక్కడ 8 Na4 ఆడడం తెలుపుకి తప్పని సరి అని స్పీల్మన్ అనుకున్నాడు జవాబుగా 8 . Qb4+ 9 Bd2 Q×d4 10 d×c6 Ne4 11 Be3 Qb4+ 12 Ke2 b×c6! వరసలో గుర్రాన్నిచ్చి వేసి దాడిని సంపాదిద్దామని అతని ఉద్దేశం (184వ పటం)]

184వ పటం

185వ పటం



8. Rcll (185వ పటం)

[ఈ జవాబు వస్తుందని నలుపు ఊహించలేదు. కాని అలా వచ్చే ఎత్తే బలగం గెల్చుకుందామనే దురాశతో అడ్డందిడ్డంగా పోకుండా తెలుపు నిస్సం శయంగా తన పరిస్థితిని బలపరుచుకుంటున్నాడు. ౮6 గడితోనుంచి గుర్రం ఎటు తవ్వకున్నా నలుపుకీ ఓటమి తప్పదు:

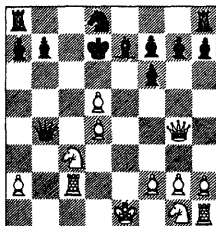
1) 8 .. Nb8 9. Na4 Qb4+ 10 Bd2 వరసలో తెలుపు ౮8లో శకటుని గెల్చుకుంటాడు.

2) 8. ...Na5 9 Qa4+ తర్వాత a5లో గుర్రం పోతుంది.

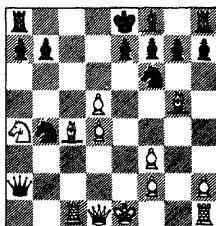
3) 8. .. Nd8 9. Bxf6 exf6 10 Bb5+ Bd7 11 Rc2 Qb4 12 Qe2+! Be7 13. Bxd7+ Kxd7 14 Qg4+ తర్వాత తెలుపు దాడి విజయవంతమౌతుంది (186వ పటం).]

8 ... Nb4 9 Na4 Qx a2 10 Bc4 Bg4 11 Nf3 Bxf3 12 gxf3 నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు (187వ పటం).

186వ పటం



187వ పటం



ఇప్పుడు నల్ల మంత్రి ఉచ్చులో పడింది. దీన్ని బయటికి తేవడం కోసం ఓ బలాని బలి ఇవ్వాలి (12. ... Qa3 13. Rc3 Nc2+).

మాషెరైన గుర్రం

గైకో పియాన్

మూలొక్

కోస్టిచ్

కొలోన్, 1912

1 e4 e5 2 Nf3 Nc6 3. Bc4 Nd4 (188వ పటం)

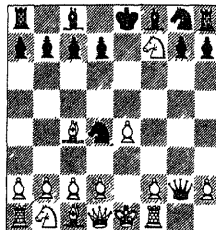
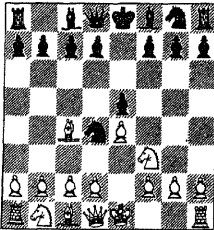
(తప్పదోవ పట్టించే ఎత్తు. ఈ ఎత్తు యేమీ మంచిది కాదని గ్రాండ్ మాస్టర్ కోస్టిచ్ తెలుసు 4. c3 N×f3+ 5 Q×f3 వరకు బలగం అభివృద్ధిలో తెలుపు నలుపుని మంచిపోతాడు కేంద్రంలో నల్ల బంట్లని నిలుపుగా జోడిస్తూ 4. N×d4 గాని, చులాగ్గా 4. d3 గాని ఆడినా మంచిదే. కాని, తన ప్రత్యర్థి బంటుమీద వ్యామోహపడతాడని కోస్టిచ్ అంచనా వేస్తున్నాడు)

4 N×e5? Qg5! 5 N×f7?

(యీ చంపడం కూడా తప్పే. 5 Ng4 కూడా చెడ్డది. జవాబుగా 5. ... d5! ఎత్తుతో c4లో శకటు, g4లో గుర్రం ఒకే సారి దాడికి గురవుతాయి. 5 B×f7+ Kd8 6 0—0 Q×e5 7. c3, తర్వాత 8. d4

188వ పటం

189వ పటం



అడితే తెలుపు బలం కోల్పోయిన నష్టం కొంచెమేనా భర్తీ అవుతుంది.)

5. ... Q×g2 6. Rf1 (189వ పటం)

[లేదా 6. N×h8 Q×h1+ 7. Bf1 Q×e4+ 8. Be2 N×c2+ వరసలో నలుపు గెలుస్తాడు (9 Kf1?? తర్వాత 9 .. Qh1++ వస్తుంది).]

6. ... Q×e4+ 7. Be2? Nf3++

డిఫీరెండ్ అటకట్టు.

ప్రారంభంలో చెబుకు

కార్ - కాన్ రక్షణ

లాస్కర్

మ్యూల్లర్

1934

1. e4 c6 2. Nc3 d5 3. Nf3 d×e4 4. N×e4 Bf5?
(190వ పటం)

(తెలుపు d4 ఆడని మూలంగా లభించిన పెంపోని రాజు వైపు గుర్రాన్ని పైకి తేవడానికి వినియోగిస్తున్నాడు. ఇటువంటప్పుడు నలుపు చేసిన ఎత్తు పారపాటు. 4. ... Bg4 సరైన ఎత్తు. 4 Nd7, 4 ... Nf6 ఎత్తులు కూడా ఆడచ్చు)

5. Ng3 Bg6?

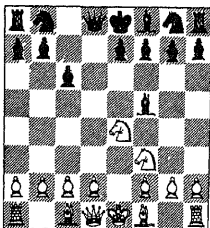
(5 ... Bg4 6. h3 B×f3 7. Q×f3 e6 వరసలో ఆడడం నయం.)

6. h4! h6

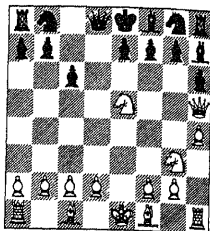
లేకపోతే h5 యెత్తు వచ్చి శకటు వస్తుంది.

7. Ne5! Bh7 8. Qh5! (191వ పటం)

190వ పటం



191వ పటం



17 గడిలో ఆటకట్టు ప్రమాదం ఉంది. తెలుపు వరసగా మళ్ళీ మూడు సార్లు ఇదే సవాయి చేస్తాడు

8. ... g6 9. Qf3

[9. Be4 కూడా శక్తివంతమైన ఎత్తు. 9. ... e6 10. Qe2 (ఇప్పుడు 11. N×f7 K×f7 12. Q×e6++ దెబ్బ ఉంది) 10. ... Qe7 వరసలో తెలుపు పరిస్థితి బ్రహ్మాండంగా ఉంటుంది.]

9. ... Nf6

(9. ... Qd5 వీలు కాదు. 10 Q×d5 c×d5 11. Bb5+ వస్తుంది.)

10. Qb3! Qd5 11. Q×b7 Q×e5+ 12. Be2 Qd6 (192వ పటం)

(13. Qc8++ దెబ్బని కాచుకోవాలి.)

13. Q×a8 Qc7

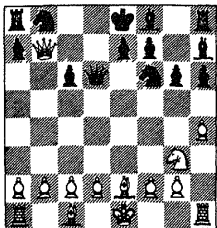
తెల్ల మంత్రిని బంధించడానికి నలుపు ప్రయత్నిస్తున్నాడు.

14 a4!

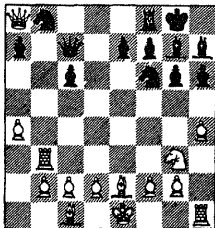
మంత్రికి సాయంగా a1లో ఉన్న ఏనుగుని ఆతిథ్యరగా తీసుకురావడానికి ఇది ఒక్కటే దారి.

14. ... Bg7 15. Ra3 0—0 16. Rb3 ఆడి తెలుపు గెలుస్తాడు.
(193వ పటం)

192వ పటం



193వ పటం



సాధారణంగా ఆటగాళ్లు ఎరగా వచ్చిన బంట్లని తీసుకోవడమేగాకుండా పీయంటే తన ఆధిక్యతని నిలబెట్టుకుందామని కూడా చూస్తారు. మంత్రి వైపు గాంబిల్తో ఈ విషయం ఆధారంగా ఈ చాకచక్యమైన ఉప్పు ఉంది.

విషపూరితమైన బంటు

1. d4 d5 2. c4 dxc4

ఈ ప్రారంభాన్ని అంగీకరించిన మంత్రి వైపు గాంబిల్ అంటారు.

3. e3 b5? (194వ పటం)

(బంటుని పట్టుకుని వేళ్లాడకుండా 3. ... e6 4. Bxc4 c5! గాని 3. ... e5 గాని ఆడి తిరిగి ఇచ్చి వేయడం నలుపుకీ నబబు.)

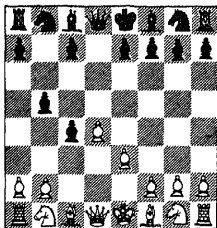
4. a4! c6?

(4. ... a6 తప్ప. జవాబుగా 5. axb5 వస్తుంది. ఇప్పుడు 82లో

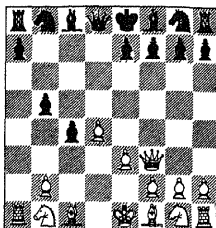
ఏనుగు రక్షణ లేకుండా ఉండడం చేత b5లో బంటుని నలుపు చంపలేదు.
4. ... b×a4 5. B×c4 e6 వరసలో ఎరమింగిన బంట్లని ఇచ్చి వేయడం కొద్దిగా మెరుగు.)

5. a×b5 c×b5? 6. Qf3! (195వ పటం)

194వ పటం



195వ పటం



ఇప్పుడు నలుపుకి ఏం చెయ్యడానికి వీలు లేదు ఏనుగు వగలో ఉంది. దాన్ని ఏ విధంగానూ రక్షించుకోలేదు. (ఏనుగుకి బదులుగా 6. ... Nc6 7. Q×c6+ Bd7 వరసలో గుర్రాన్నిచ్చు కోవడం మేలు.) బంటు వెనకాల పడి నలుపు ఒక బలాన్నే పోగొట్టుకున్నారు.

మంత్రి వైపు గాంబిట్లో మరో రకం ఉచ్చులో అనుకోని విధంగా తెలుపుకి ఓటమి సంభవిస్తుంది. ఇందులో ప్రధాన పాత్ర నల్ల బంటుది.

మంత్రిని మించిన గుర్రం

1. d4 d5 2. c4 e5 3. d×e5 d4 (196వ పటం)

బంటుని ఎర ఇచ్చే ఈ వరసని “ఆల్బిన్ ఎదురు గాంబిట్” అంటారు.

4. e3?

(చిగోరిన్ సలహాసమసరించి 4. Nf3 Nc6 5. g3 వరసలో ఆడడం మంచిది.)

4. ... Bf4+ 5. Bd2 d×e3!

నలుపు పెద్ద పొరపాటు చేసినట్లు కనిపిస్తోంది. శకటుని చంపుదాం.

6. B×b4?

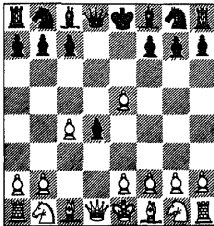
(ఈ ఎరని అంగీకరించడం తప్పు. ఎందుకో ముందు ముందు మీకే తెలుస్తుంది. బంటు నిలుపుగా బోడింపబడుతున్నప్పటికీ 6. f×e3 ఆడడం నయం.)

6. ... e×f2+ 7. Ke2

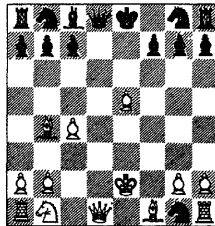
f2లో బంటుని చంవడానికి వీలు లేదు. తెల్ల మంత్రునికి కాపులేకుండా పోతుంది. కాని ఇప్పుడొక విభ్రాంతి కల్గించే ఎత్తు ఎస్తోంది.

7. ... f×g1N+! (197వ పటం)

196వ పటం



197వ పటం



చాలా అరుదైన విషయం. బల్లమీద బోలెడు బలగం ఉన్నప్పటికీ ఒక నల్ల బంటు చివరి పంక్తికి చేరి గుర్రంగా మారి ప్రత్యర్థికి 'షా' చెప్తూ చావు దెబ్బకొడతోంది. (ఈ బంటుని మంత్రుగా మార్చడం మంచిది కాదు.

ఉదాహరణకు 7. ... f×g1Qకి జవాబుగా తెలుపు 8 Q×d8+ K×d8
వరసలో మంత్రుల్ని మార్చిడి చెయ్యవచ్చు. ఇప్పుడు తీరిగ్గా g1లో ఉన్న
నల్ల మంత్రుని ఏనుగుతో చంపవచ్చు.)

8. R×g1 Bg4+. నలుపు గెలుస్తాడు.

“అధునికమైన లెగాల్ ఆటకట్టు”

ఫిలిడ్‌ర్ రషణ

షెరోన్

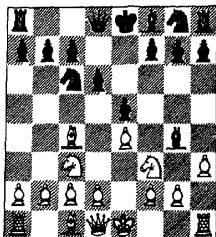
అజ్ఞాతం

అప్రిల్, 1929

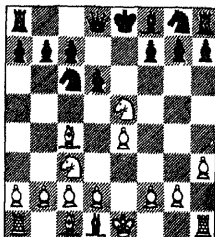
1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 d6 4. Nc3 Bg4 5. h3!
(198వ పటం)

షెరోన్ పలుపురీతో ఒకే మారు ఆడినప్పుడు ఒక ఆట ఈ విధంగా
సాగింది. చాలా సార్లు ప్రాప్త దేశ విజేత, ప్రసిద్ధి కెక్కిన చదరంగ శాస్త్ర

198వ పటం



199వ పటం



జ్ఞాదు అయిన షేరోన్ ప్రత్యర్థి కోసం చాకచక్యమైన ఉచ్చుని తయారు చేస్తున్నాడు.

5. ... Bh5?

5. ... B×f3 6. Q×f3 Nf6 (f7లో ఆటకట్టుని కాచుకోవాలి)
7. d3 వరసలో తెలుపుకి కొంచెం నయంగా ఉంటుంది గాని ఇంకా చాలా ఆట రాబోతోంది.

6. N×e5!

ఇప్పుడు లెగాల్ ఆటకట్టులో లాగే మంత్రిని ఎర వెయ్యడం సరైన విధానం.

6. ... B×d1?? (199వ వటం)

(6. ... N×e5 7. Q×h5 N×c4 8. Qb5+ తర్వాత 9. Q×c4 వరసలో బంటుని మూత్రమే కోల్పోయి నలుపు సరిపెట్టుకోవాల్సింది.)

7. B×f7+ Ke7 8 Nd5++.

ఎరకాని ఎర

మూడు గుర్రాల ఆట

కవబ్లాంక

అజ్ఞాతం

అమెరికా, 1914

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Nc3 Bc5 (200వ వటం)

శాస్త్రంలో ప్రసిద్ధి కెక్కిన “ఎరకాని ఎర” (pseudosacrifice) అనే ప్రారంభ మిథితాన్ని వెయ్యడానికి ఈ ఎత్తు తెలుపుకి అనుకూలంగా ఉంది. దీన్నే వివిధ రకాల ప్రారంభ దశలలో వేస్తూ ఉంటారు.

4 N×e5 N×e5

(తెలుపు కోటకట్టడానికి వీలు లేకుండా ముందుగా నలుపు 4. ... B×f2+

ఆడవచ్చు. కానీ 5. $K \times f2$ $N \times e5$ 6. $d4!$ వరసలో కేంద్రాన్ని అదుపులో పెట్టుకుని తెలుపు ఇంతకంటే పటిష్ఠమైన పరిస్థితిని సాంద రేడు.)

5. $d4$

బంటులో ఈ విధంగా ఒకే సారి రెంటిమీద దాడి చెయ్యడాన్ని కూడా “జంట దాడి” అంటారు.

5. ... $B \times d4$

(5. ... $Bd6$ 6. $d \times e5$ $B \times e5$ వరసలో కూడా తెలుపుకి మంచి ఆట ఉంటుంది.)

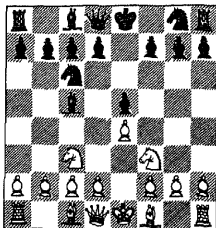
6. $Q \times d4$ $Qf6$

(ఇప్పుడు 7. ... $Nf3+$ తో తెల్ల మంత్రిని గెల్చుకునే సవాలు ఉంది.)

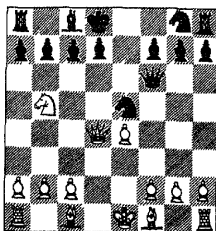
7. $Nb5!$

చాలా శక్తివంతమైన ఎత్తు. ఈ గుర్రం మంత్రిని కాయడమే కాకుండా c7 గడిమీద కూడా దాడి చేస్తోంది.

200వ పటం



201వ పటం



7. ... $Kd8?$ (201వ పటం)

[అసలే బాగాలేని పరిస్థితిలో నలుపు విషమమైన తప్పు చేస్తున్నాడు.

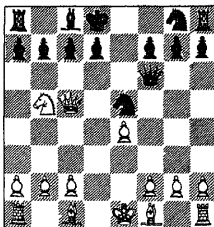
7. ... c6 ఎత్తు వెయ్యాలింది. దీనికి జవాబుగా పరిస్థితిలో బోలెడు అధిక్యతని పొందుతూ తెలుపు 8. Nd6+ ఎత్తు వేస్తాడు 8. Nc7+? తప్పు. 8. ... Kd8 తర్వాత (9. ... Kxc7, 9. ... Nf3+తో మంత్రిని గెల్చుకునే దెబ్బలు ఉంటాయి)]

8. Qc5!

c7, f8 గళ్లమీద మంత్రి యిబ్బడి దాడి చేస్తోంది.

8. ... Nc6?? (202వ పటం)

202వ పటం



బంటునైతే కాచుకుంటున్నాడు గాని అతని అట కడుతోంది.

9. Qf8++.

అభ్యాసం 25.

202వ పటంనించి నలుపుకి నరైన రక్షణ విధానం లేదని చూపించండి.

ప్రేక్షకుడిగా మంత్రి

డచ్ రష్యన్

రెట్

ఐవె

రాటర్డామ్, 1920

1. d4 f5

తెలుపు బంట్ల కేంద్రాన్ని నిర్మించడానికి వీలు లేకుండా నలుపు e4 గడిని అదుపులో పెట్టుకుంటున్నాడు. ఈ ప్రారంభ దశని "డచ్ రష్యన్" అంటారు.

2. e4

ఎంతో ప్రసిద్ధికెక్కిన 19వ శతాబ్దపు ఇంగ్లీషు ఆటగాడు స్టాంట్స్ కనుక్కున్న ఈ గాంబిట్‌ని స్టాంట్స్ గాంబిట్ అంటారు.

2. ... fxe4 3. Nc3 Nf6 4. Bg5 (203వ వటం)

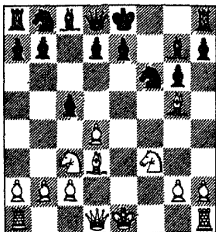
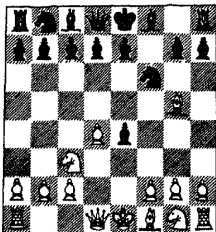
(ఇంకా చురుకుగా 4. f3 కూడా ఆడతారు. బంటుని తిరిగి గెల్సుక్‌వ దానికి కాకుండా తెలుపు దాడి చెయ్యడం కోసం దారులు తెరుస్తాడు.)

4. ... g6

(4. ... Nc6 మంచిది.)

203వ వటం

204వ వటం



5. f3!

(5. B×f6 e×f6 6. N×e4 d5 7. Ng3 Bd6 వదనలో ఇద్దరి పరిస్థితి సుమారుగా సమానంగా ఉంటుంది.)

5. ... e×f3 6. N×f3 Bg7 7. Bd3 c5 (204వ పటం)

(7. ... 0—0 గనక అడిలే జవాబుగా 8. Qd2, తర్వాత 0—0—0, h4 ఎత్తులలో తెలుపు దాడి చేస్తాడనే భయంతో, నలుపు కేంద్రంలో మంత్రి వైపు భాగంలో చురుగ్గా ఆడుతున్నాడు.)

8.d5 Qb6

(అదే పథకాన్ని అనుసరించి నలుపు ఆడుతున్నాడు. 8. ... d6 ఆడడం నయం.)

9. Qd2!

నలుపుని ఒంటరి మంత్రితోటి దాడి చెయ్యడానికి రమ్మని తెలుపు అవ్వనిస్తున్నాడు.

9. ... Q×b2?

(ఈ ఎత్తులో నలుపు ఓడిపోతాడు. ఇప్పటికైనా 9. ... d6 ఆడడం ఆలస్యమేమీ కాదు.)

10. Rb1! N×d5 (205వ పటం)

(10. ... Qa3కి జవాబుగా 11.Nb5 Q×a2 12. 0—0 వరనలో తప్పనిసరి దాడి. తర్వాత యెత్తు అనుసరించి నలుపు మొండి ధైర్యంతో చేసిన దాడి వ్రస్తుతం విజయవంతమైనట్లే మనకు తోస్తుంది. అతనికి మూడు బంటులు ఎక్కువ. ఇంతేకాక అతను బలమైన దెబ్బలు కూడా కొట్టగలడు.)

11. N×d5!!

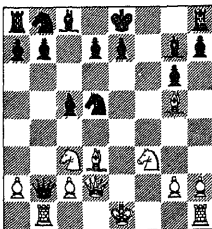
కనీ!

11. ... Q×b1+ 12. Kf2 Q×h1

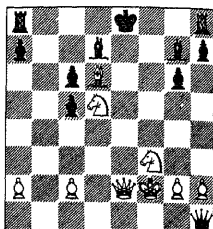
నల్ల మంత్రి క్షేమంగానే ఉన్నా బిల్లకి ఒక మూలంగా అతుక్కుపోయి ఉంది. చక్కగా పైకి వచ్చిన తన బలంతో తెలుపు నల్ల రాజుని తరిమి కొడుతుంటే నల్ల మంత్రి నిస్సహాయంగా చూస్తూ ఉండవలసిందే.

13. B×e7 d6 14. B×d6 Nc6 15. Bb5 Bd7 16. B×c6
b×c6 17. Qe2+ (206వ పటం)

205వ పటం



206వ పటం



నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

(17. ... Kd8 18. Bc7+ గాని 17. ... Kf7 18. Ng5+ Kg8
19. Ne7+ Kf8 20. N×g6+ వరనల్లో నలుపుకి అటకట్టు తట్టం.)

పై ఆటలో ప్రముఖ చెక్ గ్రాండ్ మాస్టర్ రెబీ (1889-1929) భావి
ప్రపంచ చదరంగం ఛాంపియన్ ఐవెకి ప్రారంభ దశ వరుకాల గురించి ఒక
చక్కటి గుణపాఠం నేర్పాడు.

సంచారం చేసే రాజు

బోడు గుర్రాల రక్షణ

మార్చి

అజ్ఞాతం

మ్యా ఆర్టిస్ట్, 1858

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Nf6 4. d4 e×d4 5. Ng5
(207వ పటం) (5. 0-0 సరైన ఎత్తు.)

5. ... d5

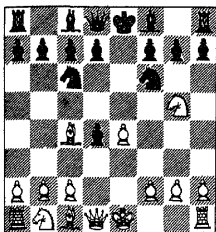
(ఆటలో సమానత్వం పొందుతూ నలుపు 5. ... Ne5 ఆదడం సముచితం.)

6. e×d5 N×d5?

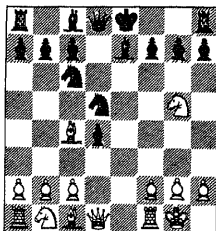
(ఇప్పటికైనా 6. ... Ne5 ఆదడం అలస్యం కాదు.)

7. 0-0 Be7 (208వ పటం)

207వ పటం



208వ పటం



[7. ... Be6కి జవాబుగా 8. Re1 Qd7 (8. ... Be7 9. R×e6 f×e6 10. N×e6 వరసలో 11. Qh5+ 12. Q×d5 వస్తాయి) 9. N×f7 K×f7 (9. ... Q×f7 10. B×d5) 10. Qf3+ Kg8 11. R×e6 వరసలో తెలుపు గెలుస్తాడు.]

8. N×f7! K×f7 9. Qf3+ Ke6 10. Nc3!

d (శ్రేణి తెరువడానికి తెలుపు మరో ఎర వేస్తున్నాడు.

10. ... d×c3

ఈ ఎత్తు తప్పనిసరి.

11. Re1+ Ne5 12. Bf4! Bf6 13. B×e5 B×e5 (209వ పటం)

14. R×e5+!

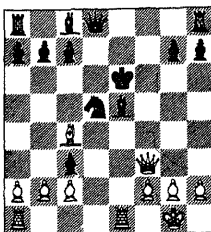
మూడవదీ నిర్ణాయకమైనదీ అయిన బరి.

14. ...K×e5 15. Re1+ Kd4

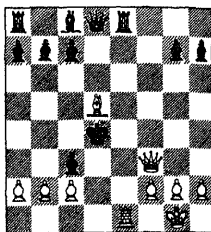
(15. ... Kd6కి జవాబుగా 16. Q×d5++.)

16. B×d5 Re8 (210వ పటం)

209వ పటం



210వ పటం



[16. ... Q×d5కి జవాబుగా 17. Q×c3++. 16. ... c×b2కి జవాబుగా 17. Re4+ Kc5 (17. ... K×d5 18. Qd3+ వగైరా) 18. Qa3+ K×d5 (18. Kb5 గాని, 18 ... Kb6 గాని ఆడితే 19. Qb4+ Ka6 20. Bc4+ b5 21. Q×b5++) 19. Qd3+ Kc5 20. Rc4+.]

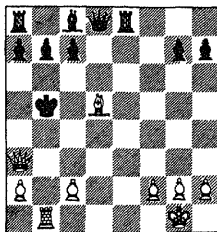
17. Qd3+ Kc5 18. b4+!

ఇది 7లుపుకి దగ్గర దారి.

18. ... K×b4

[18. ... Kb6 ఆడితే 19. Qd4+ Ka6 20. Qc4+ వస్తుంది.]

19. Qd4+ Ka5 20. Q×c3+ Ka4 21. Qb3+ Ka5 22. Qa3+ Kb5 23. Rb1++ (211వ పటం).



బల్లని చూడకుండా ఆరుగురు ప్రత్యర్థులతో ఒకే సారి మార్చి ఆడిన ఆటల్లో ఇది ఒకటి.

విచారకరమైన విభాంతి

రమ్ రోపెజ్

తరాష్

మార్కో

డ్రెస్డన్, 1892

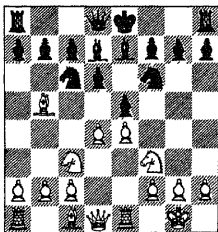
1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bb5

ప్రసిద్ధి కెక్కిన స్పానిష్ ఆటగాళ్ళు లుసేన, రోపెజ్ చాలా కాలం క్రితమే (15, 16 శతాబ్దాలలో) ఈ ప్రారంభ దశమీద ఆసక్తి చూపారు.

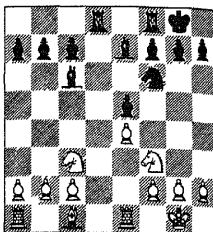
3. ... d6

మొదటి ప్రపంచ చదరంగం ఛాంపియన్ స్పెనిక్ నలుపుకి ఈ రకమైన రక్షణ వద్దతిని మొదటి సారిగా పరిచయం చేశాడు. స్పెనిక్ రక్షణలో నలుపు పరిస్థితి ఇరుగ్గా ఉన్నా దిట్టంగా ఉంటుంది.

212వ పటం



213వ పటం



4. d4 Bd7 5. 0—0 Nf6 6. Nc3 Be7 7. Re1 (212వ పటం)

ఈ ఎత్తు వరకు లెన్లో ఉన్న బంటు గురించి నలుపు బెంగవడక్కర్లేదు. తెలుపు దాన్ని గనక చంపితే వెంటనే e4లో ఉన్న అతని బంటు కూడా పోతుంది. కాని ఇంతక్రితం ఎత్తులోనే పంగతి మారింది. లెన్లో బంటు ఇప్పుడు నిజంగా ఆవదలో ఉంది.

7. ... 0—0?

(7. ... e×d4 సరైన ఎత్తు. చివర్లో యీ శతాబ్దం ఆరంభంలో ప్రసిద్ధి కెక్కిన గ్రాండ్మాస్టర్లలో ఒకడైన తరాచ్ పన్నిన ఈ కొత్త పలలో మార్కో వడుతున్నాడు.)

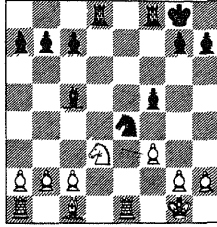
8. B×c6 B×c6 9. d×e5 d×e5 10. Q×d8 Ra×d8 (213వ పటం)

(10. ... Rf×d8 11. N×e5 B×e4 12. N×e4 N×e4 13. Nd3 f5 14. f3 Bc5+ 15. Kf1! వరకు కూడా నలుపుకి లాభం లేదు.)

11. N×e5 B×e4 12. N×e4 N×e4

(నలుపుకి అంతా బాగానే ఉన్నట్లు అనిపిస్తోంది. 13. R×e4 అసాధ్యం. యేమంటే 13. ... Rd1+ దెబ్బ ఉంది. కాని...)

214వ పటం



13. Nd3 f5

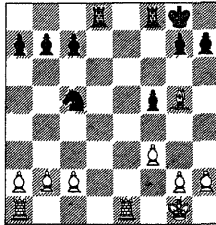
ఇది ఒక్కటే మిగిలిన ఎత్తు.

14. f3 Bc5+ (214వ పటం)

(15. Kf1 గనక అడితే జవాబుగా 15 .. Bb6 16. f×e4 f×e4+ వరసలో పోయిన బలాన్ని లిగి పొందుదామని నలుపు ఆశ)

15. N×c5! N×c5 16. Bg5! (215వ పటం)

215వ పటం

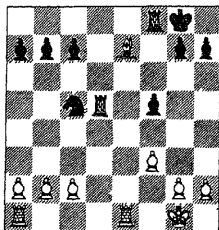


అటకీ ఇదీ శిఖరం.

16. ... R d5

వీనుగుమీద, గుర్రంమీద ఇబ్బడి దాడి చేసే 17. Be7 ఎత్తుని నలుపు ఎదుర్కొంటున్నాడు.

216వ పటం



17. Be7 నలుపు ఓటమిసంగీకరించాడు (216వ పటం).

[17. ... R f e8 (f7) ఎత్తుకి జవాబుగా 18. c4 ఎత్తు చేసి తెలుపు వాసిని గెల్చుకుంటాడు.]

6. మధ్య దశ

కొన్ని రకాల మిళితాలు

సృజనాత్మక చదరంగంలో మిళితాలకి ప్రత్యేకమైన స్థానం ఉంది. ఆలోచనలో వ్యక్తిత్వం, భావుకత, చాలా ముందు చూపులో ఎత్తులని గణించడం మొదలైన విశేషాలన్నీ మిళితాలలోనే ప్రదర్శింపబడతాయి.

ఇంతకు ముందు ఇచ్చిన నిర్వచనం సరైనదే గాని మిళితాలలో ప్రత్యేకాంశాల గురించి ఇంకా వివరంగా తెలుసుకోవాల్సిన అవసరం ఉంది. మిళితానికి నిదానంగా ఒక క్రమ పద్ధతిలో సాగే ఆట మార్గాన్ని ఊహించని రీతిలో మలుపు తిప్పే సాధనంగా అర్థం చెప్పకోవచ్చు. చదరంగంలో బలం, పరిస్థితి, సమయం మొదలైన విలువలని మిళితాలు అనుకోని విధంగా తారుమారు చేస్తాయని రెండవ ప్రపంచ చదరంగం ఛాంపియన్ యె. లాస్కెర్ వక్కాణించాడు. ఇదే భావాన్ని మరికొంత విశదీకరిస్తూ ఎమ్. బొత్వీన్నిక్ వీచుంటాడంటే. "ఆట నేర్పుకునే మొదటినుంచీ బలగం సాపేక్ష విలువలని గురించి ఆటగాడు ఒక క్రమమైన అభిప్రాయాన్ని ఏర్పరుచుకుంటాడు. కాని, కొన్ని కొన్ని పరిస్థితులలో ఈ విధంగా నిర్బుచ్చమైన విలువలని బలగాలకి ఆపాదించలేం. ఉదాహరణకు ఒక్కొక్కప్పుడు బంటుకంటే కూడా మంత్ర బలహీనమైనది కావచ్చు. బలాన్ని ఎరచెయ్యడం ప్రధానంకా కూడిన మిళితాలు ఇటువంటి పరిస్థితులకి దారి తీస్తాయి."

మిళితాలలో మరో గొప్ప విశేషమేమంటే వాటి మనోహరత్వం. చదరం గంబో ఎన్నో రకాల సాబగులున్నా అవేమీ మిళితానికి సాటి రావు. ఇంతకుముందు గమనించినట్లు సాధ్యమైనంత త్వరగా విజయం చేకూర్చడానికి మిళితం తోడ్పడు తుంది. “మిళిత దృష్టి” అంటే మిళితాలని కనుక్కోగలగడం అనే లక్షణం ఆటగాళ్లకి ఎంతో ముఖ్యమైనది. దీన్ని సక్రమంగా పెంపొందించుకోడానికి చాలా కృషి చేయాలి.

అనంత్యకమైన మిళితాలు ఇంతవరకూ చదరంగం ఆటలో ప్రదర్శిత మైనప్పటికీ, వాటిలో అంతర్లీనమైన భావాల నమూనాలు కొద్ది సంఖ్యలోనే ఉన్నాయని విజ్ఞులు చాలా కాలం క్రితమే గమనించారు. ఈ అధ్యాయం, కొంచెం తేలికగా అర్థమయ్యే మిళితాల ఉదాహరణలతో ఈ భావాలని మీకు పరిచయం చేస్తుంది. వీటిని కుట్టంగా అర్థం చేసుకోవడానికి మీరు మిళిత దృష్టిని అలవరచుకోవాలి.

ఇక్కడో ముఖ్యమైన విషయం ఏమంటే మాదిరి మిళితాలని ఒక నిర్దుష్టమైన రీతిలో వర్గీకరించడం సాధ్యం కాదు. ఒకే మిళితంలో అనేక రకాల భావాలు ఇమిడి ఉండడం కూడా తరచు జరుగుతూనే ఉంటుంది.

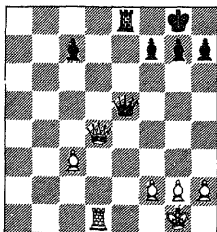
చివరి పంక్తిలో ఆటకట్టు

చివరి పంక్తిలో సాధారణంగా ఆటకట్టు మంత్రద్వారా గాని, ఏనుగు ద్వారా గాని వీరివుతుంది.

217వ పటంలో రెండవ పంక్తిలో బంట్లు తెల్ల రాజాని, ఏడవ పంక్తిలో బంట్లు నల్ల రాజాని పైకి రాకుండా అడ్డగిస్తున్నాయి. తెలుపు 1. $Q \times e5$ $R \times e5$ 2 $Rd8+$ $Re8$ 3. $R \times e8++$ వరసలో ఆటకట్టు చేస్తాడు. అదే ఎత్తు నలుపుదైతే అతను 1. ... $Qe1+$! 2. $R \times e1$ $R \times e1++$ వరసలో ఆటకట్టు చేస్తాడు.

యిది ప్రాథమికమైందే ననుకోండి. ఇటువంటి ముగింపులను అనుభవజ్ఞు

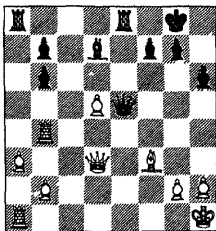
217వ పటం



లైన ఆటగాళ్ళు ఒప్పుకోరు. కాని అవ్వడవ్వదు అనుకోని విధంగా ఈ రకమైన చివరి పంక్తిలో ఆటకట్టు సంభవిస్తుంది.

33వ సోవియట్ యూనియన్ ఛాంపియన్షిప్ పోటీలలో (1965) మీకెనన్ బ్రాన్ష్టేవ్ల మధ్య ఆటలో 218వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితి వచ్చింది.

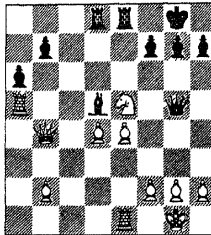
218వ పటం



ఎత్తు నలుపుది. 24. .. Qe1+? ఆడి ఆటకట్టించే వీలుందని అతనికి తట్టేంది. తెలుపు గనక తొందర పాటుతో 25. R×e1? ఆడితే జవాబుగా 25 ... R×e1 తర్వాత అతని ఆట కడుతుంది. కాని మంత్రిమీద వ్యామోహం వక్కాకి పెట్టి తెలుపు 25. Qf1! ఆడితే నలుపుకేమీ లభించదు. ఇక్కడ, చూపరులకు విభ్రాంతి కలిగేటట్లుగా బ్రాన్‌ష్లేన్ ఒక అద్భుతమైన మిథి తాన్ని వేశాడు. 24. ... R×a3!! ఈ ఎత్తుని చూసి తెలుపు వెంటనే ఓటమి నంగీకరించాడు. ఎందుకంటే 25. b×a3 Q×a1+ 26. Qd1 Q×d1+ 27. B×d1 Re1++; 25 Q×a3 Qe1+! 26. R×e1 R×e1++; 25 Qd1 R×a1 26. Q×a1 Qe1+ వరసలు మూడింటిలోనూ అతనికి మొదటి పంక్తిలో ఆటకట్టు సంభవిస్తుంది.

చెరెస్కోవ్ సజ్‌నావ్‌ల మధ్య 1967లో జరిగిన ఆటలో మనోహరమైన చివరి దశ పరిస్థితి వచ్చింది. (219వ పటం)

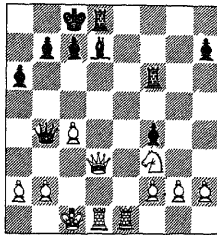
219వ పటం



ఇక్కడ కూడా చివరి పంక్తిలో ఆటకట్టు చేసేందుకు వీలుగా నలుపు ఒక చక్కటి మిథితాన్ని వేస్తున్నాడు. 29. ... B×e4! 30. R×e4 R×d4!! 31 Nf3 (నల్ల ఏనుగుని గనక చంపితే 31. ... Qc1+ వస్తుంది) 31. ... Re×e4! తెలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

అభ్యాసం 26.

220వ పటం

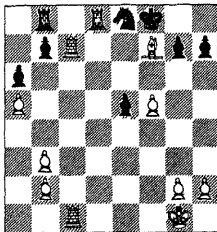


220వ పటంలో తెలుపుకి విజయం చేకూర్చే మిళితాన్ని కనుక్కోండి.

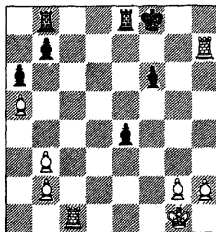
పెద్ద బలాలతో ఏడవ వంక్తిని అదుపులో పెట్టుకోవడం తెలుపుకి చాలా లాభదాయకం. తరుచుగా తెలుపు 7, 8 వంక్తులలో ఆటకట్టు చేసే ఉచ్చులని పన్నడం కోసం కృషి చేస్తాడు.

221వ పటంలో చూపించిన చక్కటి ఉదాహరణని బొలెస్లావ్స్కీ గోటెన్లొ మధ్య జరిగిన ఆట (హాంబర్గ్, 1960) నుండి తీసుకున్నాం.

221వ పటం



222వ పటం



తెల్ల ఏనుగు ఏడవ పంక్తికి చేరింది. కాని ఈ పరిస్థితిని అనుకూలంగా తివ్వకునేదెట్లా? బొలెస్లావ్‌స్కీ 26. B×e8 R×e8 (26. ... K×e8కు జవాబుగా 27. R×g7) అడాడు.

27. f6! g×f6 28. R×h7 e4 (222వ పటం) (ఇప్పుడు రెండవ తెల్ల ఏనుగు కూడా ఏడవ పంక్తికి రాకుండా నలుపు అవలెదు. 28. ... Re7? 29. Rh8+; 28. ... Rec8? 29 R×c8+ R×c8 30. Rh8+ వరసలు రెండింటిలోనూ అతను ఒక ఏనుగుని కోల్పోతాడు.)

29. Rcc7 Kg8

(లేకపోతే 30. Rh8++.)

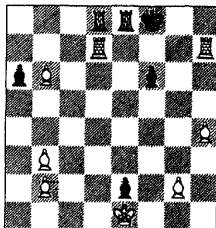
30. Kf2 b6 31. h4!

[నలుపు చూస్తూ కూర్చుంటే, బంటుని h6 వరకు తీసుకుపోయి తర్వాత రెండెత్తులలో (Rcg7+, Rh8++) తెలుపు అటకట్టు చేస్తాడు.]

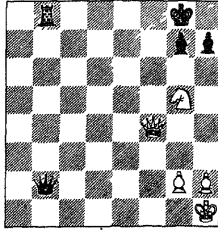
31. ... Rbd8 32 Rcg7+ Kf8 33. Ke1 e3 34. a×b6 e2 35. Rgd7! నల్ల ఏనుగుతో d1 గడిలో 'షా' రాకుండా ఈ ఎత్తు ఆపుతుంది (223వ పటం).

35. ... Rdc8? 36. Rh8++.

223వ పటం



225వ పటం

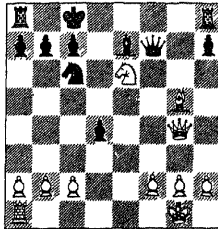


3. .. Kh8 4. Qg8+ R×g8 5. Nf7++.

ఈ బంగమే నిరోధిస్తూ వున్న నల్ల రాజుని చివరన ఒంటరి గుర్రం ఆటకట్టు చెయ్యడం, ఇందు కోసం మర్రితిని ఎర చెయ్యడం ఈ పసందైన మిథితానికి లక్షణాలు.

అభ్యాసం 28.

226వ పటం



226వ పటంలో తెలుపు ప్రారంభిస్తూ ఊహిరాదని ఆటకట్టు ఎలా చేస్తాడు?

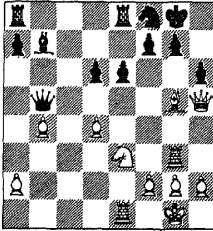
“ఉయ్యాల” మిథితం

‘షా’, తెరచి ‘షా’లు ఒక దాని తర్వాత ఒకటి వచ్చే “ఉయ్యాల” మిథితం చాలా అద్భుతమైనది. మాస్కోలో, 1925లో టోరె, లాస్కెర్ల మధ్య జరిగిన ఆటలో యేర్పడ్డ ఈ క్రింది పరిస్థితి దీనికి బహు చక్కని ఉదాహరణ.

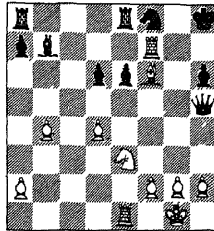
227వ పటంలో వున్న పరిస్థితిలో మంగ్రతిని బలి చేస్తూ టోరె ఈ విధంగా ఆడాడు.

1. Bf6!! Q×h5 2. R×g7+ Kh8 3. R×f7+ (228వ పటం)

227వ పటం



228వ పటం



(తెరచి ‘షా.’ తెలుపు 3. Rg5+ ‘షా’ చెప్పి వెంటనే మంగ్రతిని గెల్పు కోవచ్చు. కాని అలా చేసే ముందు ఓ బంటుని, శకటుని చంపడం మంచిది కదా!)

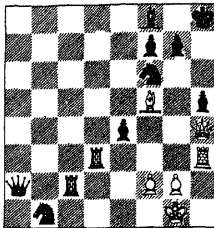
3. ... Kg8 4. Rg7+! Kh8 5. R×b7+ Kg8 6. Rg7+

Kh8 7. Rg5+! Kh7 8. R×h5 Kg6 9. Rh3 నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

(9. ... K×f6 10. R×h6+ తర్వాత తెలుపుకి మూడు బంటు ఎక్కువ మిగులుతాయి.)

అభ్యాసం 29.

229వ పటం



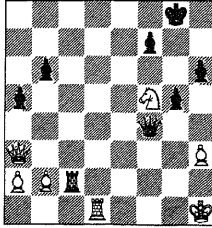
229వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితినుంచి తెలుపు “ఉయ్యాల” మిథితాన్ని ఎలా వేస్తాడో చెప్పండి.

పంపన్నే మిథితాలు

230వ పటంలో పున్న పీడ్మర్ ఐవెం మధ్య వచ్చిన పరిస్థితిలో (కార్లెన్బర్గ్, 1929) నలుపు 1. ... Qh2++ ఎత్తు వెయ్యడానికి తయారుగా ఉన్నాడు. కాని ఎత్తు తెలుపుది.

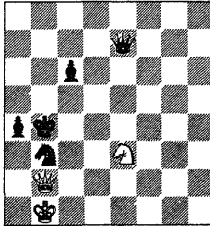
1. Qf8+!! తర్వాత నలుపు తన ఆటకట్టడం తద్యమని తెలిసి ఓటమినంగీకరించాడు. 1. ... Kh7 2. Qg7++ గాని 1. ... K×f8

230వ పటం



2. Rd8++ గాని వరసలు వస్తాయి. ఈ రెండో వరసలో తెలుపు వలపన్నీ, అటుకట్టడానికి వీలుగా నల్ల రాజుని f8 గడికి రప్పిస్తాడు. ఈ విధంగా, వలపన్నే మిథిలాలు ప్రత్యర్థి బలగాలని ప్రతికూలమైన గళ్లలోకి ఆకర్షిస్తాయి.

231వ పటం



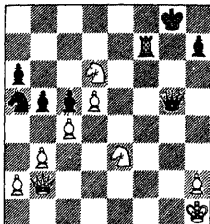
కూబైల్ అర్జిన ఒక చివరి దశ విశ్లేషణలో వచ్చే పరిస్థితిని 231వ పటంలో చూడండి. విశ్లేషణ అంటే కృత్రిమంగా కూర్చిన ఆట పరిస్థితి,

అలాంటప్పుడు తెలుపు గెలవడం గాని, 'ద్రా' చెయ్యడం గాని సాధించాలి.

1. Qa3+!! అడి తెలుపు గెలుస్తాడు. మంత్రిని ఎర చేసి తెలుపు నల్ల రాజుని a3 గడికి లాగుతాడు. ఆ గడిలో నల్ల రాజు కోసం మృత్యువు కానుకుని ఉంది (1. ... Kx a3 2. Ne2+++). రాజు ఎత్తైనా గవక తప్పుకుంటే నల్ల మంత్రి చస్తుంది

అభ్యాసం 30.

232వ పటం

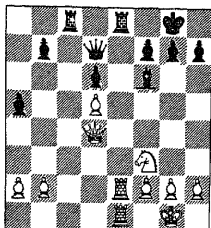
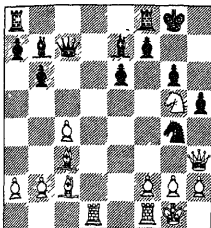


వలననే మిళితం వేసి తెలుపు ఎలా గెలుస్తాడు?

పెడదారి పట్టించే మిళితాలు

ఒక ముఖ్యమైన గడిని కాని, దారిని కాని కాస్తున్న ప్రత్యర్థి బలగాని పెడదారి పట్టించడం ఈ మిళితాల ఉద్దేశ్యం.

ప్రథమ ప్రపంచ మహిళా చదరంగం ఛాంపియన్ వేరా మేంచిక్ సోన్యా గ్రాఫ్ - స్పెల్మన్ తో ఆడిన ఆటలో 233వ పటంలోని పరిస్థితి వచ్చింది.



చూసిన వెంటనే తెలుపు 1. $Q \times h5$? అడవచ్చుననిపిస్తుంది. ఎందుకంటే
1. ... $g \times h5$ కి జవాబుగా 2. $Bh7++$. కాని నలుపు 1 ... $Q \times h2+$!
ఎత్తుతో మంత్రి అని మార్పిడి చేసి దాడిని తప్పి కొట్టవచ్చు. అందుకని నల్ల
మంత్రిని పెడదారి పట్టిస్తూ తెలుపు 1. $Rd7!!$ ఎత్తు వేసిన తర్వాత
1 $Q \times d7$ 2. $Q \times h5!!$ వరసలో నలుపు అటకట్టడం తప్పనిసరి.

చివరి పంక్తిలో ఇరుకున పడ్డ నల్ల రాజు పరిస్థితిని సాధారణంగా చేసుకుని,
టోరెతో ఆడిన ఆటలో ఆదామ్స్ (న్యూ ఆర్గీన్స్, 1920) ఇటువంటి
మిథితాన్నే కొన్ని సార్లు ఎంతో లాభదాయకంగా వేశాడు (234 పటం).

1. $Qg4!$

$e8$ గడిని రక్షించకుండా నల్ల మంత్రిని పెడదారి పట్టించడం.

1. ... $Qb5$

(ఇదొక్కటే సరైన జవాబు. 1. ... $Q \times g4$ తర్వాత రెండెత్తులలో నలుపు
అటకడుతుంది: 2. $R \times e8+$ $R \times e8$ 3. $R \times e8++$. 1. ... $Qb5$
ఎత్తు వేసిన తర్వాత 2. ... $Q \times e2!$ 3. $R \times e2$ $Rc1+$ 4. $Ne1$
 $R \times e1+$ 5. $R \times e1$ $R \times e1++$ ఎదురు దెబ్బ కొడదామని నలుపు
చూస్తున్నాడు.)

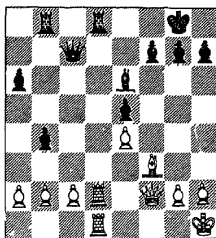
2. $Qc4!$

6. Q x b7! నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

a4—e8 కర్ణంలో నల్ల మంత్రికి ఎక్కడా నిలవ నీడ లేదు. మరో గడికి తప్పకుంటే e8లో ఏనుగుకి రక్షణ ఉండదు.

అభ్యాసం 31.

236వ పటం

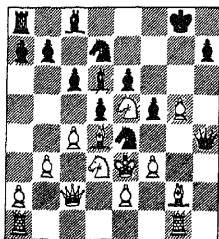


ఇందాకటి ఉదాహరణని పోలిన మిథితాన్ని 236వ పటంలో తెలుపు ఎలా వేస్తాడో కనుక్కోండి.

నిరోధించే మిథిలాలు

ముఖ్యమైన గళ్లలోకి గాని, దారులలోకి గాని ప్రత్యర్థి బలం, ముఖ్యంగా రాజు వెళ్లకుండా ఈ రకమైన మిథిలాలు నిరోధిస్తాయి. ఈ మిథిలాలలోదే ఒక రకం “ఉపిరాడని ఆటకట్టు.”

కోహ్ బొందరేవ్ స్కిరి మధ్య జరిగిన ఆటలో (శెనిన్ గ్రాడ్, 1936) 237వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితి వచ్చింది.



1. ... f4+!

గుర్రాన్ని f2 గడి రక్షణనుంచి తప్పించడం, రాజాని f4 గడిలోకి పోకుండా నిరోధించడం ఈ ఎత్తు లక్ష్యాలు.

2 N×f4 Qf2+ 3 Kd3 Q×d4+!! 4. K×d4 B×c5+
5 Kd3 N×e5++.

తెలుపుకి బలగంలో చాలా అధిక్యత ఉన్నప్పటికీ అవి నలుపుకి సైనున్న మూడు చిన్న బలాలకి సాటి రావు!

(టోయిట్స్ప్క్ అర్జిన చివరి దశ విశ్లేషణలో (238వ పటం) తెలుపు, నల్ల శకటు దారిని నిరోధించి, దాన్ని బల్ల అంచుకి నెట్టి, గెల్పు కుంటాడు.

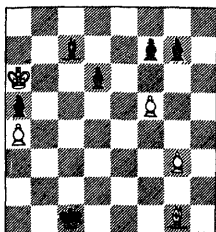
1 f6! g×f6 2. Kb7 Bd8 3. Kc8 Be7 4. Kd7 Bf8
5 Be3+ (239వ పటం)

నల్ల శకటుని h6 గడికి రానీకుండా అపుతూ ఈ 'షి' చెవుడం చాలా ముఖ్యం

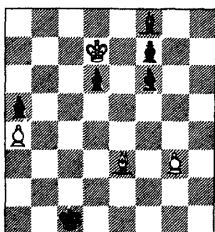
5. ... Kc2 6 Ke8 Bg7 7. K×f7 Bh8 8 Kg8

శకటునీ, f బంటునీ చంపిన తర్వాత g బంటుని మంత్రి చేసి తెలుపు ఆట గెలుస్తాడు.

238వ పటం



239వ పటం



అభ్యాసం 32.

240వ పటం



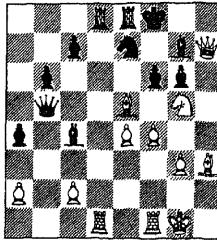
240వ పటంనుంచి నిరోధించే మిళితాన్ని నలుపు ఎలా వేస్తాడో చెప్పండి.

ఆడ్డగింపు

దీనికి, ఇంతకు ముందు చెప్పిన మిథితానికి దగ్గర సంబంధం ఉంది. కానీ ఇందులో సాధారణంగా ఒక ఆటగాడు బంటుని గాని, బలాన్ని గాని ఎరగా ఇచ్చి, బల్లకి ఓ వక్కుగా ఉన్న ప్రత్యర్థి బలాన్ని మరో ప్రక్కనున్న గళ్లని రక్షించడానికి వీలు లేకుండా చేస్తాడు.

పాలుగయెన్స్పీ మాస్లావ్ల మధ్య 1963లో జరిగిన 3వ సోవియట్ ప్రజల స్పార్తకియాడ్ పోటీలలో జరిగిన ఆటలో 241వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితి వచ్చింది.

241వ పటం



1 R d5!!

(ఆడ్డగింపు భావం ఆధారంగా చేసిన ఈ ఎత్తు చాలా అద్భుతమైనది. c4లో ఉన్న శకటు కొస్తున్న ఒక ముఖ్యమైన కర్లాన్ని ఈ ఏనుగు అడ్డుకుంటోంది. ఇప్పుడు రెండు దెబ్బలు ఉన్నాయి: 2 Ne6+; 2 B×f6!)

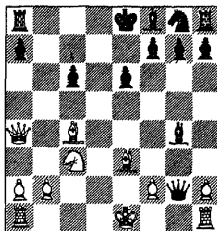
1. N×d5 2. Be6! R×e6

(లేదా 2 ... f×e5 3 f×e5+ B×f1 4. Qg8+ Ke7 5. Qf7++.)

3. N×e6+ Ke7 4. Nd4! Qc5 5. Q×g7+ Ke8 6. Q×g6+ Ke7 7. Rf2 f×e5 8. Qe6+ Kf8 9. f×e5+, నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

అభ్యాసం 33

242వ పటం

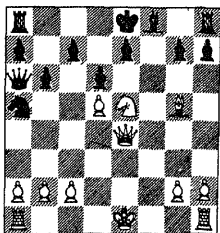


242వ పటంనుంచి దాడి చేసే అవకాశాల్ని నిలుపుకుంటూ తెలుపు అడ్డగింపు మిలితాన్ని వేస్-ఇం ఎలా గెల్చుకుంటాడో కనుక్కోండి.

రషణ దళాలని పడగొట్టే మిలితాలు

రషణ చెయ్యడంలో ముఖ్య పాత్ర వహించే ప్రత్యర్థి బలాలనీ, బంటునీ బలూరి నవోయంతో పడగొట్టడం ఈ మిలితాలలో జరుగుతుంది.

243వ పటం



సాకోల్స్కీ, కోఫ్మన్ ల మధ్య కీయెవ్ లో జరిగిన ఆటలో (1948)
243వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితి వచ్చింది. ఆట ఈ విధంగా సాగింది:

1. Nf7! K×f7

(1. ... Rg8 2. Q×h7 K×f7 3. Rf1+ Ke8 4. Q×g8
వరసలో కూడా నలుపు ఓడిపోతాడు.)

2. Rf1+ Ke8

(2. ... Kg8?? 3. Qe6++.)

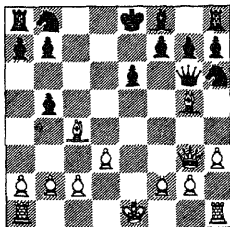
3. R×f8+!

e7 గడిన రషించే శకటు పోయింది నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

(3 .. K×f8కి జవాబుగా 4. Q×e7+ Kg8 5. Qe6+
Kf8 6. Be7+ Ke8 7. B×d6+ Kd8 8. Qe7+ Kc8
9. Q×c7++.)

అభ్యాసం 34.

244వ పటం

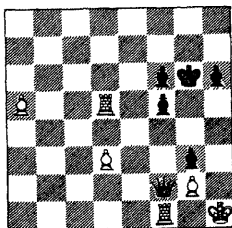


244వ పటంనుంచి తెలుపు రెండు ఎత్తులలో ఎలా ఆట కడతాడు

గడివి ఖాళీ చేసే మిళితాలు

తన బలం కోసం గళ్ళని ఖాళీ చేయించడం ఈ మిళితాల ఉద్దేశ్యం.

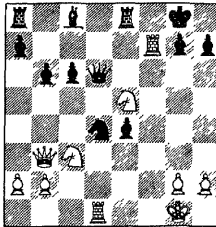
245వ పటం



245వ పటంలో ఉదాహరణ అల్ఫ్‌హీన్ ఆడిన ఒక ఆటలో వచ్చింది. నల్ల మంత్రిని తీసుకుంటే f2 గడికి వచ్చిన బంటుని మంత్రి కాకుండా ఆపడం వీలు కాదు కాబట్టి తెలుపు ఓడిపోలేదనిపిస్తుంది. కాని అల్ఫ్‌హీన్ 1 R×f2! g×f2 2 R×f5!! K×f5 3 g4+! వరసలో ఆడాడు. 3 g4+ ఎత్తు ఈ సమస్యకి చక్కటి పరిష్కారం. 'షా' చెప్తూ ఈ బంటు ముందరికి బరిగి g2 గడిని తెల్ల రాజు కోసం ఖాళీ చేసింది. 3. ... K×g4 4. Kg2 ఎత్తుల తర్వాత f2లో బంటుని చంపి తెలుపు గెలిచాడు.

అభ్యాసం 35.

246వ పటం



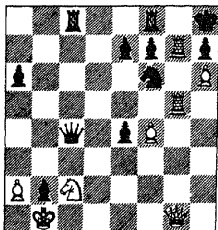
246వ పటంనుంచి ఒక ముఖ్యమైన గడిని మంత్రి కోసం ఖాళీ చేసి తెలుపు రెండు ఎత్తులలో ఎలా ఆటకట్టు చేస్తాడో కనుక్కోండి.

దారికి అడ్డు తొంగించే మిళితాలు

ఒక బలం దారిలో ఉన్న తన పక్షం బలాన్ని గాని, బంటుని గాని బలి చేసి, ఆ దారిలో నిర్ణాయకంగా దెబ్బ తీస్తూ పైకి వెళ్లేందుకు వీలుగా, ఇటు వంటి మిళితాలు వేస్తారు.

అభ్యాసం 36.

249వ పటం



249వ పటంలో చారికి అడ్డు తొలిగించే మిలితాన్ని తెలుపు యెలా వేస్తాడు కనుక్కోండి.

బంటు స్థాయిని పెంచే మిలితాలు

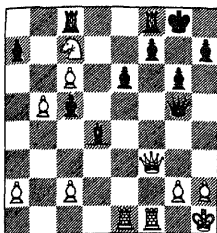
బాగా ముందుకు చొచ్చుకొని పోయిన బంటు ప్రత్యర్థికి చాలా సంకటం తెచ్చి పెడుతుంది. తరచుగా ఇటువంటి బంటు ఆట ఫలితాన్ని నిర్ధారిస్తాయి.

కపెన్ గూట్, షెరెషెన్ స్కెల మధ్య 1969లో బైరోరమ్స్ రివల్వర్ చాంపియన్ షిప్ సోటీలలోని ఒక ఆటలో 250వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితి వచ్చింది.

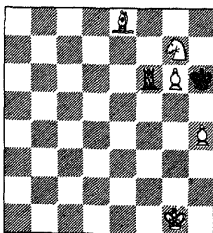
c6 లో ఉన్న తన బంటుని ఆసరాగా చేసుకొని తెలుపు బలాలని మార్పిడి చేసే మిలితాన్ని చేస్తున్నాడు.

1 N×e6!! f×e6 2. Q×f8! R×f8 3. R×f8+ Kg7

250వ పటం



251వ పటం



(లేదా 3. ... K×f8కి జవాబుగా 4.c7! వస్తుంది. ఈ బంటు మంత్రి కావడం తధ్యం.)

4. c7 Qh4

(అఖరి బాణం. 5. Rf1?కి జవాబుగా నలుపు 5 ... Be5! అడి ఒకే సారి 6. ... B×c7, 6. ... Q×h2++ దెబ్బలు వేసి ఆట గెల్చుకుంటాడు.)

5 Rff1! నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

తెల్ల బంటు మంత్రి కావడం అనివార్యం.

కానీ బంటు చివరి గడికి చేరినప్పుడు మంత్రి గానే మారక్కల్లేదు. ఒక్కొక్కప్పుడు మరో బలంగా మార్పు చెందడం లాభదాయకం. ఉదాహరణకు 251వ పటంలో ఇచ్చిన ట్రోయిట్‌స్కీ చివరి దశ విశ్లేషణ చూడండి. యిక్కడ తెలుపు ప్రారంభించి గెలవాలి.

ఎలాగంటే 1. Nh5! K×h5 2. g7+ Rg6+!

(2 ... Kh6 తర్వాత 3. g8R! వరసలో బంటుని ఏనుగుగా మార్చి గెలవడం ఆసక్తికరమైన విషయం. 3. g8Q? లాభం లేదు. జవాబుగా 3. ... Rf1+! వస్తుంది. ఏనుగుని చంపితే నలుపు ఆటతప్పు అవుతుంది.

తెల్ల రాజు g2కి తప్పకుండా 4. ... Rg1+! తర్వాత తట్టు, 'ద్రా' తప్పనిసరి.)

3. B×g6+ Kh6! 4 g8 N+!

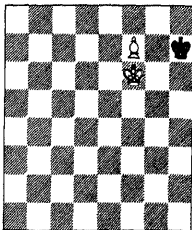
(4. g8Q? గాని 4. g8R? గాని అడదం పొరపాటు. అటతట్టు అవుతుంది.)

4. ... K×g6 5. Kg2 అడి తెలుపు గెలుస్తాడు.

ఈ విధంగా చివరికి వెళ్లిన బంటుని పరిస్థితులని బట్టి వేర్వేరు బలాలుగా మారుస్తారు.

అభ్యాసం 37.

252వ పటం



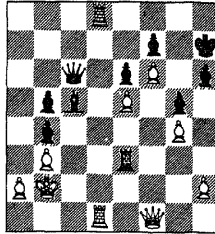
252వ పటంలో తెలుపు ప్రారంభిస్తూ రెండేళ్లలో అటకట్టాలి.

'ద్రా' కోసం మిళిలాలు

ఒక ఆటగానికి తన పరిస్థితి అంత బాగా లేనప్పుడు, లేదా ప్రత్యర్థికి బలగలలో చాల అధికకృత ఉన్నప్పుడు తను ఓటమినుంచి ఎలా తప్పకోవడమో అని ఆలోచిస్తాడు.

విడవకుండా 'షా'లు చెప్పడం ఒక పద్ధతి. 253వ పటంలో మాపించిన పరిస్థితిలో నలుపు అదే చేస్తున్నాడు.

253వ పటం



శకటునీ, ఏనుగునీ బలి ఇచ్చి నలుపు ఆటలో బయట పడ్డాడు.

1. ... Bd4+! 2. R8×d4

(శకటుని తీసుకోక తప్పదు. 2. Kb1?కి జవాబుగా 2. . . Qe4+! అడి నలుపు గెలుస్తాడు.)

2. ... R×b3+! 3. a×b3

(3. K×b3?? పొరపాటు. 3. ... Q×c3++.)

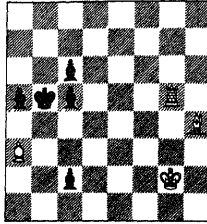
3. ... Qc3+ 4. Kb1

(లేదా 4. Ka2కి జవాబుగా 4. ... Qc2+ 5. Ka1 Qc3+.)

4. ... Q×b3+ 5. Ka1 Qa3+

విడవకుండా 'షా'లు చెప్పి నలుపు మూడు సార్లు ఒకే పరిస్థితి వచ్చేట్లు చేస్తాడు. ఆట 'ద్రా' అవుతుంది.

'ద్రా' చెయ్యడానికి మరో మార్గం ఏమిటంటే ఆటని తట్టు చెయ్యడం. ఇటువంటి చివరి దశ పరిస్థితులు రెండింటిని పరిశీలిద్దాం.



మటిసాన్ కూర్చిన ఈ విశ్లేషణలో (254వ పటం చూడండి) తెలుపు తట్టు చేసే మిలితాన్ని వేస్తాడు.

1. a4+! Kb6

(1 ... K×a4? కాదులెండి 2 R×c5 ఆడి తెలుపు గెలుస్తాడు.

1. ... Kb4?కి జవాబుగా 2. Be1+ చెప్పి, తర్వాత 3. R×c5 వస్తుంది)

2. Bf2 c1Q 3. R×c5! Q×c5 4. Kh1!!

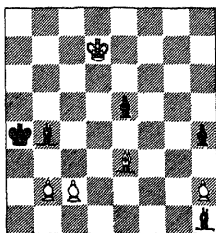
(ఇదీ ఈ విశ్లేషణలో అసలు విషయం. మంత్రిని చంపడానికి పోయి

4. B×c5+ ఆడితే 4. ... K×c5 తర్వాత నలుపు గెలుస్తాడు.)

4. ... Q×f2. ఆట తట్టు.

ఇవి కాకుండా మరి కొన్ని విధాలుగా కూడా ఆటని 'ద్రా' చెయ్యవచ్చు. ఉదాహరణకు ఒక్కొక్కప్పుడు ప్రత్యర్థి బలాన్ని వదలకుండా తరుముతూ మూడు సార్లు ఒకే పరిస్థితిని రప్పించవచ్చు. ఆ బలాన్ని రక్షించుకునేందుకు మరో మార్గం లేనప్పుడు ప్రత్యర్థికి కూడా అవే ఎత్తులని మళ్ళీ మళ్ళీ వెయ్యక తప్పదు.

255వ పటం



(బ్రూయర్స్కి కూర్చిన ఈ విశ్లేషణలో (255వ పటం చూడండి)
నల్ల శకటుని విడవకుండా దాడి చేస్తూ తెలుపు ఆట 'ద్రా' చేస్తాడు.

1. c3 Bf8

(1. ... Ba5కి జవాబుగా 2. b4! తర్వాత నల్ల శకటు చస్తుంది.)

2 Ke8 Bg7 3. Kf7 Bh8 4. Kg8 Bf6 5 Kf7 Bd8

6. Ke8! Ba5

(6. ... Bc7 7. Kd7!లో కూడా తేడా ఏమీ ఉండదు.)

7. b4 Bc7 8. Kd7 Bb8 9. Kc8. ఆట 'ద్రా'

300 సంవత్సరాల క్రితమే "మరించిన ఏనుగు" అనే పేరుతో

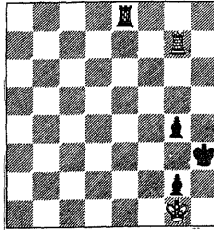
(నసిద్దికెస్కిన మిలితం గురించి అటుగాళ్లుకు తెలుసు.

ఇటాలియన్ ఎ. సార్వీయో రాసిన పుస్తకంలో (1634) పున్న పరిస్థితి
256వ పటంలో వుంది.

1. Rh7+! Kg3

ఇప్పుడు తన రాజు "తట్టు"లో ఉంది కాబట్టి ఆ "మరించిన" తెల్ల

256వ పటం



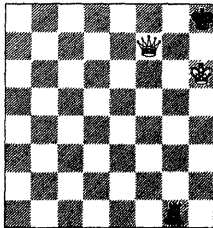
ఏనుగు ప్రత్యర్థి ఏనుగుని మాటిమాటికీ ఎదుక్కొంటూ తన చావుని కోరుకుంటుంది.

2. Re7! Rd8 3. Rd7! వగైరా.

ఆట 'ద్రా'.

అభ్యాసం 38.

257వ పటం

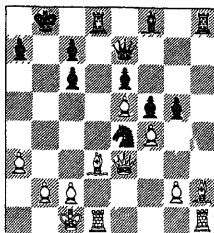


257వ పటంలో నలుపు ప్రారంభిస్తూ ఆట 'ద్రా' చెయ్యాలి.

అనేక భావాలతో కూడిన మిళితాలు

ఇంతకు ముందు చెప్పినట్లు ఒకే మిళితంలో అనేక రకమైన భావాలు ఇమిడి ఉండవచ్చు. దీనికి చక్కటి ఉదాహరణ అంగ్లెయెవ్ దొలుఖానోవ్ మధ్య జరిగిన ఆట (ఐనిస్గ్రాడ్, 1935) (258 పటం).

258వ పటం



ఈ పరిస్థితినుంచి ఎత్తు నలుపుదీ. (అతను 2. Bg1 తర్వాత వచ్చే 3. Q×a7+ Kc8 4. Ba6++ రాజుమీద దెబ్బ; 3. R×h8 ఏనుగుమీద దెబ్బలు రెండింటినీ కాచుకోవాలి.)

1. ... R×h2! (ఉపాంచని రీతిలో తెల్ల ఏనుగుని పెడదారి పట్టించడం)

2. R×h2 Q×a3!!

తెలుపుకి ఉపిరి పీల్చుకోనీకుండా దెబ్బమీద దెబ్బ!

3. b×a3 B×a3+ 4. Kb1 Nc3+ 5. Ka1 Bb2+! (మరో ఎర) 6. K×b2 N×d1+ (మొదటి ఎత్తుతో h1లో ఉన్న ఏనుగుని రెండవ పంక్తిలోకి రప్పించడంవలన గుర్రంతో ఈ జంట దాడి వీలైంది) 7. Kc1 N×e3 వద్దతిలో ఆడి నలుపు బలగంతో చాలా ఆధిక్యత సంపాదిస్తాడు.

తెలుపు ఎరగా వచ్చిన మంత్రిని చంపకుండా 3. Kb1 గాని, 3 ... Qa1++ని అడ్డుకుంటూ 3. c3 గాని అడితే అతనికి ఏవన్నా లాభిస్తుందేమో చూద్దాం.

a) 3. Kb1? Nc3+! 4. bxc3 Ka8! తర్వాత 5. ... Rb8+ +;

b) 3. c3 Qa1+! 4. Kc2 Qa4+! 5. Kc1 (5 b3? Qa2+ తర్వాత 6. ... Ba3++) 5. ... Bc5! (ఈ ఎత్తుతో నలుపు తన బలాంశాన్ని పెంచుకున్నట్లు, f2 గడిలో గుర్రాన్ని వెయ్యడానికి ప్రయత్నిస్తున్నాడు) 6 Qf3 (6. Qe2 గాని 6. Qe1 గాని అడితే 6 ... Nf2! వస్తుంది) 6. ... g4! 7. Qf1 Nf2! (ఇప్పుడు 8. ... Nxd1, 8. ... Qxf4+ దెబ్బలు ఉన్నాయి).

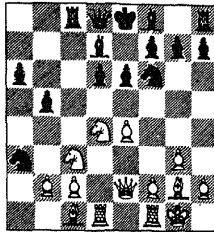
దీన్నిబట్టి ఈ అద్భుతమైన మిథితంలో మొదటిమంచి చివరి దాకా ఎక్కడా లోసుగు లేదని తెలుస్తుంది.

కేంద్రంలో రాజమీద దాడి

మీ ప్రత్యర్థి కోటకట్టడంలో అలస్యం చేసి, రాజాని కేంద్రంలోనే ఉంచితే, ఆ రాజమీద తిన్నగా దాడి చేసేందుకు మీరు కేంద్రంలో దారులు తెరవాలి. ఈ సూత్రాన్ని సరించి మార్చి ఆడగా వచ్చిన చక్కటి ఉదాహరణలన్నీ చూశాం. కేంద్రంలో రాజమీద దాడి ఎలా చెయ్యాలి? మరి కొన్ని ఉదాహరణలద్వారా తెలుసుకుందాం.

రవీన్స్క్యీ, పనోవ్ ల మధ్య జరిగిన ఆటలో (మాస్కో, 1943) 259వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితి వచ్చింది.

కేంద్రంలో ఉన్న బంటు రాజాని రక్షిస్తున్నాయనే సమ్మతంతో నలుపు ఇంతకు ముందే $N(c4) \times a3$ ఆడాడు. 1. bxa3 Rxc3 తర్వాత బంటు గెల్చుకుందామని అతని ఊహ. కాని, మంత్రి నైపు బలాన్ని పైకి తెస్తూ Be7, 0—0 ఎత్తులు ఆడడం నలుపుకి శ్రేయస్కరం.



1. e5! d×e5

బంటు ఒక్క గడి ముందుకి జరిగితే పరిస్థితిలో ఎంతో మార్పు తెస్తుంది. ఒకే దెబ్బతో d (కేసి, e (కేసి, h1-a8 కర్ణాలు తెరుచుకొన్నాయి. ఈ అవకాశాన్ని చక్కగా మోహరింపబడ్డ బలాలు (Rd1, Qe2, Bg2) వినియోగించుకొంటున్నాయి. ఇలా దారులు తెరుచుకోవడం ఎవరి బలం బాగా అభివృద్ధిలో ఉందో వారికి లాభదాయకం.

2. Nc6

తెరుచుకొన్న దారుల్లోంచి తెలుపు మొదటి బాణం వేస్తున్నాడు.

2. ... Qc7 3. N×e5 Nc4 4. N×d7 N×d7 5. Nd5! Qa7

(5. ... Qe5 6. Qg4 కూడా నలుపుకి లాభం లేదు. 7. Rfe1 దెబ్బ తట్టుకోవడం కష్టం.)

6. Nf4!

(ఇప్పుడు 7. N×e6 ఆడి గుర్రాన్ని బలియిచ్చి నల్ల రాజు ముందున్న బంట్ల కవచాన్ని చెల్లాచెదురు చెయ్యడానికి తెలుపు ఆయత్తమవుతున్నాడు.)

6. ... Nce5 7. R×d7!

నల్ల రాజుని బైటికి లాగడానికి తెలుపు ధైర్యంగా వాసిని బలి చేస్తున్నాడు.

7. ... N×d7 8. N×e6!

మొదటి ఎరలో గమ్యాన్నే అనుసరిస్తూ ఇది ఇంకో ఎర.

8. ... f×e6 9. Q×e6+ Be7 (260వ పటం)

(9. ... Kd8 ఆడితే ఈ క్రింది వరసలో నల్ల రాజు ఆట కడుతుంది.

10. Bg5+ Kc7 11. Qc6+ Kb8 12. Bf4+ Rc7 13. B×c7+ Q×c7 14. Qa8++-)

10. Re1 Qc5

[10. ... Nb6కి జవాబుగా 11. Bg5 Rc7 12. Bc6+ Kf8 (12. ... Kd8 13. Rd1+ Nd7 14. B×e7+ Kc8 15. B×d7+ R×d7 16. Rd6 వరసలో తెలుపు గెలుస్తాడు) 13. Re3 తర్వాత 14. Rf3+ ఎత్తులతో తెలుపు గెలుస్తాడు]

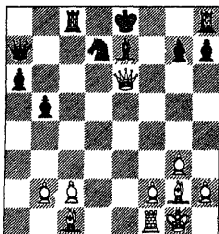
11. b4!

(మంత్రి చూపుని g5 గడిసుంచి తప్పించే ఉద్దేశ్యం. అప్పుడు Bg5 ఎత్తు నిర్ణాయకం. 11. Bf4 లక్ష్యం సాధించదు. 12. ... Bd6 ఆడితే జవాబుగా 11. ... Nf8 ఉంది.)

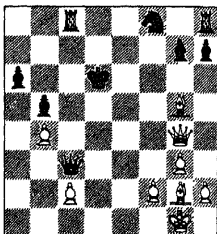
11. ... Nf8

(11. ... Q×b4కి జవాబుగా 12. Bg5 Q×e1+ 13. Q×e1 Nf6 14. Qe6 R×c2 15. Bb7! వరసలో తెలుపు గెలుస్తాడు.)

260వ పటం



261వ పటం



12. Qg4! Qc3

(లేదా 12. ... Qc7 13. R×e7+ Q×e7 14. Q×c8+ Kf7 15. Bd5+ Kf6 16. Qc3+! వరుసలో తెలుపుకి తిరుగులేని దాడి చేసే ఆవకాశం లభిస్తుంది.

13. R×e7+! K×e7

ఇప్పుడు మంత్రి శకటుల చక్కటి మేళవింపు తెలుపుకి విజయాన్ని చేకూరుస్తుంది.

14. Bg5+ Kd6 (261వ పటం)

(14. ... Ke8 15. Qe2+ Kf7 16. Bd5+ Kg6 17. Qe4+ K×g5 18. Qf4+ Kh5 19. Bf7+ g6 తర్వాత 20. Qh4++ వస్తుంది. ఈ వరుసలో కూడా నలుపుకి ఏమీ లాభం లేదు.)

15. Qd1+! Kc7 16. Bf4+ Kb6. 17. Qd6+ Ka7 18. Qe7+. తెలుపు గెలుస్తాడు.

సిసిలియన్ రక్షణ

బొలెస్లావ్ స్కీ

యనెవ్

సోవియట్ టీమ్ ఛాంపియన్ షిప్ పోటీలు, 1968

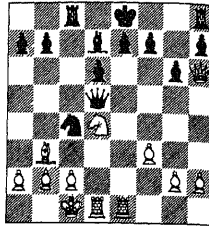
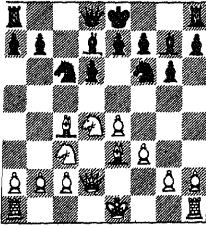
1. e4 c5 2. Nf3 Nc6 3. d4 c×d4 4. N×d4 g6 5. Nc3 Bg7 6. Be3 Nf6 7. Bc4 d6 8. f3 Bd7 9. Qd2 (262వ పటం).

ఇటువంటిప్పుడు సాధారణంగా, నలుపు రాజు వైపు, తెలుపు మంత్రి వైపు కోటలు కడతారు. అట ఇరువక్కలా పదునుగా ఉంటుంది. కాని ఈ ఆటలో నలుపు కోటకట్టడం వాయిదావేసి, వెంటనే మంత్రి వైపు పై చేయి పొందుదామని ఆడుతున్నాడు.

9. ... Rc8 10. Bb3 Ne5

తొందర పాటు. ఇప్పటికేనా నలుపు కోటకట్టవల్సింది.

11. Bh6! B×h6 12. Q×h6 Nc4 13. 0—0—0! Qa5



గుర్రాన్ని b2 గడితో బలి ఇచ్చి దాడిని ఉధృతం చేద్దామని నలుపు పథకం. కాని అందులో చాలా లోసుగులు ఉన్నాయి. వీటిని బొలెస్లావ్ స్కీ ఎంత చక్కగా విశదం చేస్తున్నాడో గమనించండి.

14. Nd5!! N×d5 15. e×d5 Q×d5 16. Rhel!

బంటు ఎర వెయ్యడంలో ఉద్దేశం ఇప్పుడు స్పష్టమౌతుంది. కేంద్రంలో దారులు తెరుచుకొన్నాయి. వీటి గుండా నల్ల రాజు తీవ్రమైన దాడికి గురవుతుంది (263వ పటం).

16. ... Qh5

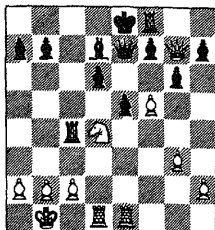
దాడినుంచి బయట పడడం కోసం రక్షించుకొనే వర్గం బలాల సూర్యుడిని కోరుతుంది.

17. Qg7! Qg5+ 18. Kb1 Rf8 19. B×c4 R×c4 20. g3 e6 21. f4! Qe7 22. f5! e5 (264వ పటం)

(22. ... g×f5? ఆడడం పొరపాటు. 23. N×f5! Qd8 24. N×d6+ వరసలో నల్ల ఏనుగు పోతుంది.

23. f6! Qd8 24. Nf3 Bf5

తెలుపు దాడి ఎంత తీవ్రమైనదో ఈ వరస ఉదహరిస్తుంది:



24. ... Qb6 25. N×e5! d×e5 26 R×d7! K×d7 27. Q×f8
అడి తెలుపు గెలుస్తాడు.)

25. R×e5+! Kd7

(రాజాని కదవడం తప్పని సరి. 25. ... d×e5కి జవాబుగా

26. Q×f8+! K×f8 27. R×d8++ వస్తుంది.)

26. R×f5! నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

(26. ... g×f5కి జవాబుగా 27. Ne5+ ఏనుగుని గెల్చుకుంటుంది.)

ఈ క్రింది ఆటలో తెలుపు సరైన కాలంలో కోటకట్టడం నిర్లక్ష్యం చేసి
అవదకి గురవుతున్నాడు.

వీధ్

కు సెయ్చిక్

సోనియట్ టీమ్ ఛాంపియన్షిప్ పోటీలు, 1968

1. e4 c5 2. Nf3 Nc6 3 d4 c×d4 4. N×d4 g6 5. Be3
Nf6 6. Nc3 Bg7 7. f3

(ఇవన్నీ క్రిందటి ఆటలో ఎత్తులే. నలుపు తన ఎలానికి దారి చేస్తూ
d5 తొయ్యకుండా తెలుపు 7. Bc4 ఆడడం మెరుగు.)

7. ...0—0 8. Qd2 d5! 9. e×d5 N×d5 10. N×c6 b×c6
11. N×d5 c×d5 (265వ పటం)

(బలాల మార్పిడి కారణంగా నలుపు పరిస్థితి మెరుగ్గా ఉంది. కేంద్రంలో
అతని బంటు చాలా శక్తివంతమైనవి. ఇప్పుడు B×b2, d4 దెబ్బలు ఉన్నాయి.)

12. c3 e5 13. Be2

మంత్రి వైపు కోటకట్టడానికి వీలు లేదు. తెరచి ఉన్న b, c క్రీలు
లోంచి నలుపు దాడి చేస్తాడు. అందుకని తెలుపు రాజు వైపు కోటకట్టడానికి
ఆయత్తమవుతున్నాడు.

13. ... d4! 14. c×d4 e×d4 15. Rd1?

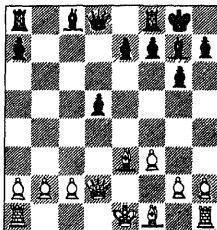
(శుద్ధ తప్పు. బంటువైతే గెల్చుకుంటున్నాడు గాని, తెలుపు ఆట పోగొట్టు
కుంటున్నాడు. 15. Bg5 ఆడడం నయం.)

15. ... Re8! 16. B×d4 Ba6! 17. B×g7 (266వ పటం)

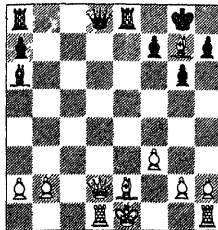
(17. Be3 కూడా ఏమీ లాభం లేదు. జవాబుగా 17. ... Q×d2+
18. K×d2 Rad8+.)

17. ... Qh4+! 18. g3 Qh3! తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.
(19. Bc3కి జవాబుగా 19... Qg2! అటని తేల్చేస్తుంది)

265వ పటం



266వ పటం



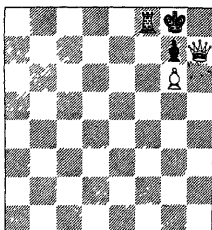
కోటకట్టిన రాజామీద దాడి చేసే విధానాలు

బంటు లేక చిన్న బలం సాయంతో

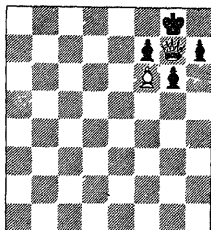
పెద్ద బలం అటకట్టడం

సాధారణంగా, ప్రత్యర్థి రాజు వైపు కోటకట్టినప్పుడు అటు వైపు దాడి చేసే g7, h7, h8 (లేక g2, h2, h1) గళ్లలో బంటు లేక-చిన్న

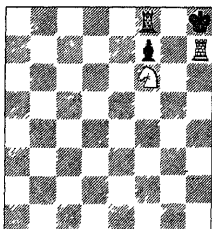
267వ పటం



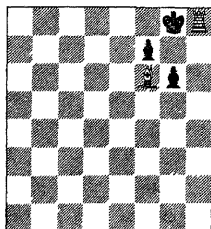
268వ పటం



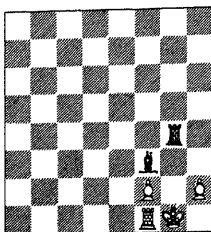
269వ పటం



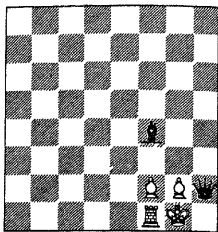
270వ పటం



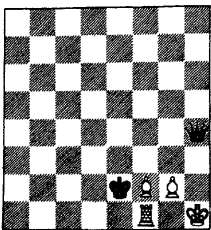
271వ పటం



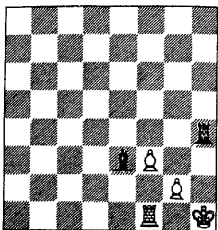
272వ పటం



273వ పటం



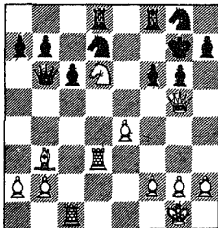
274వ పటం



బలం ఆధారంతో మంత్రి గాని, ఏనుగు గాని ఆటకట్టు చెయ్యడానికి వీలవుతుంది. ఇటువంటి ముగింపుల కోసం మిలితాలు వేయడం కూడా కద్దు. ఈ విధమైన ఆటకట్టు పరిస్థితులు ఎలా ఉంటాయో కొన్ని మచ్చుకి పరిశీలిద్దాం (267 నుంచి 274వ పటం వరకు చూడండి.)

మిలితాంతో కూడిన దాడులు పై విధమైన ఆటకట్టుకి ఎలా గారి తీస్తాయో ఈ క్రింది ఉదాహరణలలో చూడండి.

275వ పటం



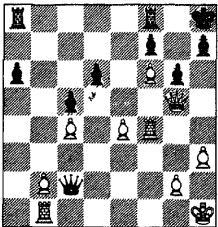
అల్ఫోహిన్

లాస్కర్

జ్యూరిచ్, 1934

1. Nf5+ Kh8 2. Q x g6!! నలుపు ఓటమిని ఒప్పుకున్నాడు.
(2. ... h x g6కి జవాబుగా 3. Rh3+ తర్వాత 4. R x h6++ ఎత్తులు వస్తాయి)

276వ పటం



బ్రాన్ష్టేన్

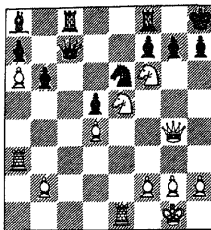
కెరెన్

బుడాపెస్ట్, 1950

1. Qh6! నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

(g7 గడిలో ఆటకట్టుని కాచుకోవడానికి నలుపు Rg8 విధిగా ఆడి
సల్ల రాజుని నిరోధించాల్సి వస్తుంది: 1. ... Q×b1+ 2. Kh2 Rg8,
కాని ఇప్పుడు తెలుపు h క్రీడిలో ఆటకట్టు చేస్తాడు: 3. Q×h7+!
K×h7 4. Rh4++)

277వ పటం



రాస్పిరీమా

రైన్ మన్

సెన్ జూన్, 1967

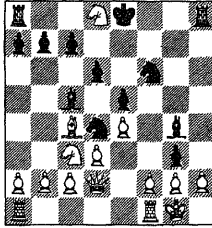
1 Qg6!!

(ఇప్పుడు 2. Q×h7++ ప్రమారం ఉంది. 1. ... f×g6 అడితే
2. N×g6+ తర్వాత 3. Rh3++ వస్తాయి.)

1. ... Qc2 2. Rh3! నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

(2. ... h6కి జవాబుగా 3. R×h6+ g×h6 4. Q×h6;
2 ... Q×g6కి జవాబుగా 3. N×g6+ f×g6 4. R×h7++
వస్తాయి.)

278వ పటం



కృషి

చిగోరిన్

పీటర్స్బర్గ్, 1874

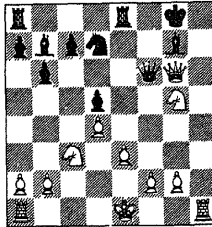
1. ...Nf3+! 2. g×f3 B×f3 తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

(అటకట్టు తప్పనిసరి. 3. ... g×h2++ దెబ్బని కాచుకోవాలి.

3. h×g3 అదీతే 3. ... Rh1++; 3. h3 అదీతే 3. ... R×h3 తర్వాత ఎత్తులో 4. ... Rh1++.)

అభ్యాసం 39.

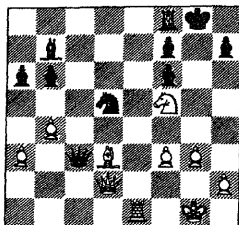
279వ పటం



యెత్తు తెలుపుది. మిథితాన్ని కనుక్కోండి.

అభ్యాసం 40.

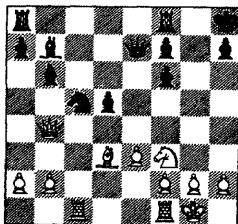
280వ పటం



యెత్తు తెలుపుడి. మిలితాన్ని కనుక్కోండి.

అభ్యాసం 41.

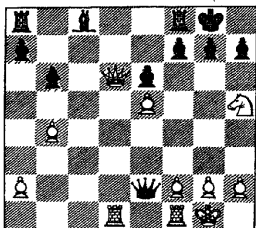
281వ పటం



యెత్తు తెలుపుడి. మిలితాన్ని కనుక్కోండి.

అభ్యాసం 42.

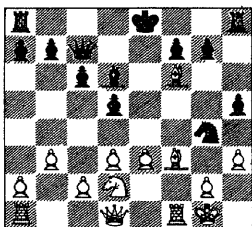
282వ పటం



యెత్తు తెలుపుది మిళితాన్ని కనుక్కోండి.

అభ్యాసం 43.

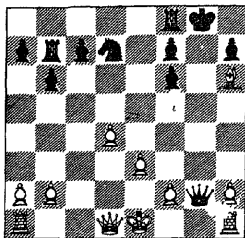
283వ పటం



యెత్తు నలుపుది. మిళితాన్ని కనుక్కోండి.

అభ్యాసం 44.

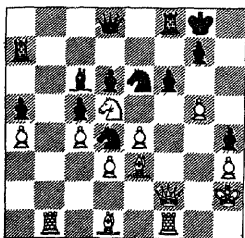
284వ పటం



యెత్తు తెలుపుది. మిళితాన్ని కనుక్కోండి.

అభ్యాసం 45.

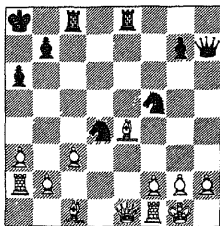
285వ పటం



యెత్తు తెలుపుది. మిళితాన్ని కనుక్కోండి.

అభ్యాసం 46.

286వ పటం



యెత్తు నలుపుది. మిళితాన్ని కనుక్కోండి.

నాశనం చేసే మిళితాలు

కేంద్రంలోని శ్రేణుల్లో సునాయాసంగా రాజు దాడికి గురవుతాడని ఇంతకు ముందు గమనించాం అలాగని కోటకట్టినంత మాత్రాన అస్తమానూ రాజు క్షేమంగా ఉంటాడని అనుకోవడానికి లేదు కోటమీద దాడి చెయ్యడానికి తరుచుగా h7, g7, f7, h6, g6 (h2, g2, f2, h3, g3) గళ్లల్లో బలాల్ని బలి ఇవ్వడం జరుగుతుంది.

h7(h2)లో బలి

ఈ క్రింది ఆటలో రాజు వైపు భాగం దిట్టంగా లేదని గమనించకుండా నలుపు అటు వైపు కోటకట్టాడు. ఈ పాదపాటుని ఆసరాగా తెలుపు తీవ్రమైన దాడి ఎలా చేశాడో చూద్దాం.

ప్రెంచి రక్షణ

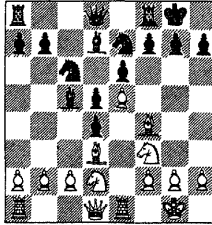
1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. Nf3 c×d4 5. Bd3 Nc6
6. 0—0 Bc5

ఒక బంటుని ఎర చేసి తెలుపు కేంద్రంలో తన బలాలని చురుకైన స్థానాల్లో నిలుపుకుంటున్నాడు.

7. Bf4 Nge7 8. Re1 Bd7 9. Nbd2 0—0?

(9 ... Ng6 అడడం ఇంకా మెరుగు. ఇటువంటి పరిస్థితులలో కోటకడితే తెలుపుకి ఒక ప్రత్యేకమైన మిథితాన్ని వెయ్యడానికి అవకాశం దొరుకుతుంది.) (287వ పటం)

287వ పటం



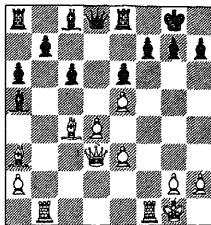
10. B×h7+! K×h7 11. Ng5+ Kg8

(11. ... Kg6కి జవాబుగా 12. Qg4 f5 13. Qg3 వరస వస్తుంది. ఇప్పుడు 14. N×e6+ దెబ్బ ఉంది.)

12. Qh5 Re8 13. Qh7+ Kf8 14. Qh8+ Ng8 15. Nh7+ Ke7 16. Bg5+ నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

1955వ సంవత్సరంలో పలువురితో ఒకే సారి ఆడుతూ అవెర్బాఫ్ f7, g7 గదులమీద బలాలని బలి ఇచ్చి ఒక చక్కటి మిలితాన్ని వేశాడు (288వ పటం).

288వ పటం



1. R×f7! b5

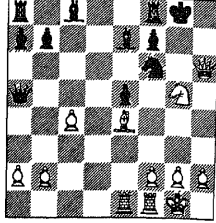
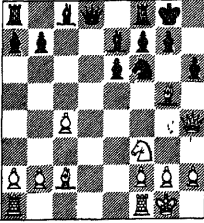
(1 ... K×f7కి జవాబుగా 2. Q×h7 వస్తుంది; 3. Rf1+ దెబ్బ ఉంటుంది.)

2. Rb1! b×c4 3. R×g7+! K×g7 4. Rf7+! K×f7 5. Q×h7++.

అటకట్టడం కోసం తెలుపు మూడు (!) బలాలని బలి చేశాడు.

అమ్స్టర్డమ్‌లో 11వ చదరంగం ఒలింపియడ్ (1954) పోటీలలో గెల్లెర్ సావన్నోవ్‌ల మధ్య జరిగిన ఆటలో తెలుపు h6లో బలాన్ని బలి చేశాడు.

రెండు బంట్లు కోసం శకటుని బలి ఇచ్చి నల్ల రాజు ముందున్న బంట్లని చెల్లాచెదరు చేసి తెలుపు తీవ్రమైన దాడి సాగిస్తున్నాడు (289వ పటం).



1. B×h6! g×h6 2. Q×h6 Qa5 3. Ng5 e5 4. Bh7+ Kh8 5. Be4+ Kg8 6. Rael (290వ పటం)

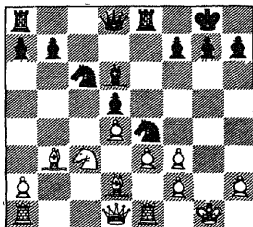
ఏనుగుని కూడా రాజు వైపుకి తెచ్చి ఆట తొందరగా తెమ్మల్పడానికి తెలుపు ప్రయత్నిస్తున్నాడు.

6. . . Bg4 7. Re3 Rad8 8. Rg3 Rd4 9. Ne6! నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

(తెలుపు గుర్రం కాపుతో g7 గడిలో మంత్రితో ఆటకట్టి సవాల్ చేస్తున్నాడు. గుర్రాన్ని చంపుతూ నలుపు 9. ∴ f×e6 ఆడితే జవాబుగా 10. R×g4+! N×g4 11. Qh7++ వరుసలో శకటు కాపుతో మంత్రి ఆటకట్టు చేస్తుంది. మరో వరుసలో 9. ... f×e6 10. R×g4+ Kf7 11. Qg6++ ఆడి తెల్ల మంత్రి ఏనుగు కాపుతో ఆటకట్టు చేస్తుంది. ఇది నిజంగా చాల చక్కటి వుదాహరణ.

అభ్యాసం 47.

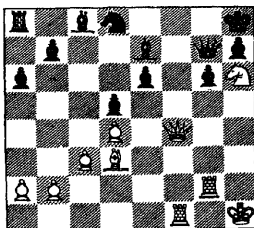
291వ పటం



యెత్తు నలుపుది. మిళితాన్ని కనుక్కోండి.

అభ్యాసం 48.

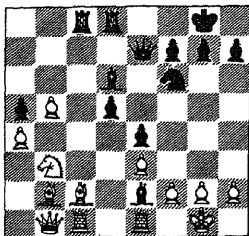
292వ పటం



యెత్తు తెలుపుది. మిళితాన్ని కనుక్కోండి.

అభ్యాసం 49.

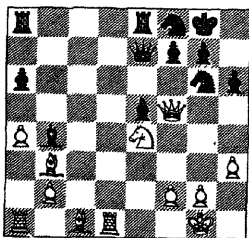
293వ పటం



యెత్తు నలుపుది. మిలితాన్ని కనుక్కోండి.

అభ్యాసం 50.

294వ పటం



యెత్తు తెలుపుది. మిలితాన్ని కనుక్కోండి.

బోడు శకట్ల బలి

బోహన్ బఫర్ తో ఆడుతూ (ఆప్టర్ డమ్, 1889) భావి ప్రపంచ చదరంగం ఛాంపియన్ 20 ఏళ్ల ప్రాయపు ఎమాన్యుయిల్ లాస్కెర్ బోడు శకట్లని బలి యిచ్చి ప్రత్యర్థి రాజు ముందర బంట్ల కవచాన్ని చేదించాడు.

ఈ పరిస్థితిలో (295వ పటం) 1. Q×h5కి జవాబుగా 1. ... f5 అడి రాజుని రక్షించుకోవచ్చునని నలుపు ఊహిస్తున్నాడు.

1. B×h7+!

ఇది మొదలు మాత్రమే. బాణసంచా యింకా ముందుంది.

1. ... K×h7 2. Q×h5+ Kg8 3. B×g7!

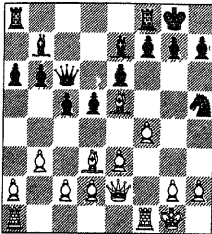
లాస్కెర్ మిళితంలో కొత్తదనం ఈ రెండవ బలితోనే వుంది. (నలుపు ఈ ఎరని కూడా మింగక తప్పదు. 3. ... f6కి జవాబుగా 4. Rf3 Qe8 5. Qh8+ Kf7 6. Qh7 వరుస వస్తుంది.)

3. ... K×g7

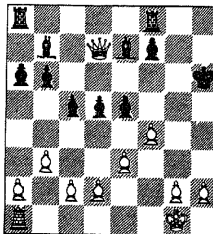
ఇప్పుడు నలుపు కోట పరిస్థితి పూర్తిగా నాశనమైంది. తెలుపు పెద్ద బలం సాయంతో నల్ల రాజుమీద బ్రహ్మాండమైన దాడి చేస్తాడు.

4. Qg4+ Kh7 5. Rf3 e5 6. Rh3+ Qh6 7. R×h6+ K×h6 8. Qd7 (296వ పటం)

295వ పటం



296వ పటం



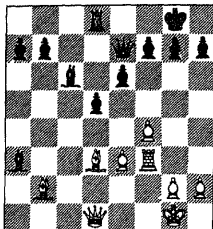
ఇబ్బడి దాడి చావు దెబ్బ. ఒక నల్ల శకటు చావక తప్పదు.

8. ... Bf6 9. Q × b7 తెలుపు గెలుస్తాడు.

అప్పట్నుంచీ “జోడు శకట్ల బలి” ఎన్నో సార్లు పోటీలలో సంభవించింది.

అభ్యాసం 51.

297s పటం



ఎత్తు తెలుపుది

ఈ పరిస్థితిలో జోడు శకట్లని ఏ విధంగా బలి యివ్వాలో కనుక్కోండి.

వేరు వైపులకి కోటకట్టనప్పుడు వచ్చే దాడి

అటగాళ్ళిద్దరూ వేరు వేరు వైపుల్లో కోటకట్టనప్పుడు అట చాలా వదునుగా వుంటుంది. తరచుగా బంట్లతో ముందుకు చొచ్చుకొనిపోయి, ప్రత్యర్థి రాజమీద దాడి చెయ్యడాన్ని దారులను తెరుద్దామని ఇరువర్గాలు ప్రయత్నిస్తాయి. ఎవరు ముందుగా ఇలా దారులు తెరచి ఆ దారులలోకి తమ బలాల్ని తీసుకు వెళతారో వారికి గెలిచే అవకాశాలు ఎక్కువగా వుంటాయి.

బుకారెస్ట్‌లో, 1953లో, తోలుష్ చాకిల్‌త్యల మధ్య జరిగిన ఆట దీనికి చక్కని ఉదాహరణ (298వ పటం).

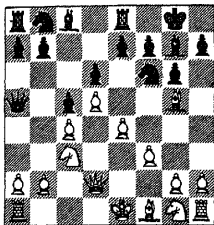
నలుపు రాజు వైపు కోటకట్టాడు. తెలుపు మంత్రి వైపు కోటకట్టడాన్ని సిద్ధంగా వున్నాడు. సమయం వృథా చేయకుండా g, h బంట్లని ముందుకు తోస్తున్నాడు.

1 g4 e6 2. Be2 e×d5 3. e×d5 a6

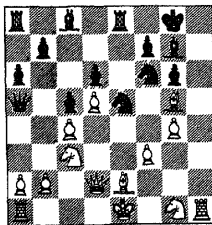
తెలుపు కోటకట్టిన తర్వాత బంటుని b5 గడికి తోడ్చామని నలుపు ప్రయత్నం.

4. h4! Nbd7 5. h5 Ne5 6. h×g6 h×g6 (299వ పటం)

298వ పటం



299వ పటం



(6. ... N×c4 7. g×f7+ K×f7 8. Qf4 N×b2 9. Kd2! తర్వాత వచ్చే క్లిష్టమైన పరిస్థితి తెలుపుకి అనుకూలంగా వుంటుంది.)

7. 0—0—0 b5!

శ్రేణులు తెరవడాన్ని ఒక బంటుని సరిగానే ఎర చేస్తూ నలుపు చురుగ్గా దాడి చేస్తున్నాడు.

8. c×b5 c4?

(8. ... a × b5 9. B × b5 Bd7 10. B × d7 Nf × d7 వరుసలో ఆడదం నలుపుకి మేలు. అప్పుడు 11 ... Nc4 చెబ్బి వుంటుంది. ప్రస్తుతం తెలుపు తనే ఒక బంటుని బలి యిచ్చి నలుపుకి ఎదురాల రాకుండా చేస్తున్నాడు.

9 b6!

(9 b × a6 B × a6 వరుసలో a, b శ్రేణులు రెండూ తెరచుకుంటాయి. కాని యిప్పుడైతే a శ్రేణి మూసుకుని వుంటుంది.)

9. ... Q × b6 10. Nh3 Rb8 11. Rh2! (300వ పటం)

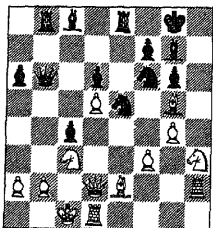
ఈ ఎత్తుతో ఏనుగులని తెరచిన h శ్రేణిలో జోడించడాన్ని తెలుపుకి వీలవుతుంది. ఇంతే కాకుండా h2లో వున్న ఏనుగు రెండవ పంక్తిని కూడా రక్షణలో వుంచుతుంది.

11. ... Nfd7 12. Rdh1 Nc5 13. Nf2 Bd7 14. Bh6!

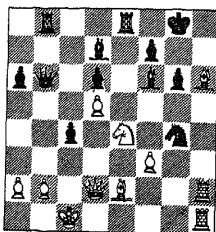
ఈ ఎత్తుతో వల్ల రాజు రక్షణలో ముఖ్య పాత్ర వహించే g7 శకటు వక్కాకు తొలిగిపోతుంది.

14. ... Bf6 15. Nfe4! N × e4 16. N × e4 N × g4 (301వ పటం)

300వ పటం



301వ పటం



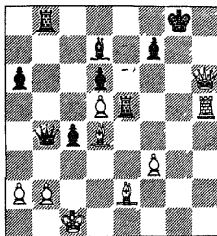
(16. ... Bh8కి జవాబుగా 17 Bf8! ఆట తేల్చి వేస్తుంది.)

17 N×f6+ N×f6 18 Bg7!!

చక్కటి ముగింపు! ఈ శకటుని నలుపు చంపలేదు చంపితే అతని ఆట రెండు ఎత్తుల్లో కడ్డుంది.

18 ... Nh5 19. R×h5! g×h5 20 Bd4 Qb4 21. Qh6 Re5! 22. R×h5! (302వ పటం). నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

302వ పటం



ఆధిక్య పరిస్థితి ఆట

అంశాలు

పైన చెప్పిన రకరకాల మిథితాలని వెద్యుడాన్ని సాధారణంగా ఆట గాడికి పరిస్థితిలో సృష్టమైన ఆధిక్యత వుండాలి. పరిస్థితిలో ఆధిక్యత అంటే యిక్కడ అర్థం చక్కగా మోపారినబడిన బలాలు అని. వ్రత్యర్థి పరిస్థితిలో ఏదో ఒక రకమైన లోసుగు వుండాలి. ఉదాహరణకు కాపు లేకుండా గాని, తెర పురో గాని పున్న బలాలూ, రాజాకి సరైన రక్షణ లేకపోవడం మొదలైనవి.

పరిస్థితిలో ఆధిక్యత అనేది ఆటగాడికి ఎలా లభిస్తుందో తెలుసుకోవాలని సహజంగానే ఆట నేర్పుకునేవాళ్ళకి వుంటుంది. మిథితాలకి నాందీ ప్రస్తా

వన వంటి “అధిక్య పరిస్థితి ఆట” (positional play) క్రమంలో యీ విషయాన్ని తెలుసుకుంటాడు.

మిళితాలతో కూడిన వరసలలా కాకుండా అధిక్య పరిస్థితి ఆటలో ఎత్తులు విధిలేక చేరిన స్థితిలో పడ్డట్టు ఉండవు. మిళితాలు మరీ తరచుగా ఆటలో రాకపోవచ్చును. కానీ ప్రతీ సారీ అధిక్య పరిస్థితి ఆటని తప్పక నిర్వహించాలి. ఆట ప్రారంభంనుండి తన పరిస్థితిలో చిన్నా చిరకా అధిక్యతనీ, దాని ఆధారంగా పెద్ద అధిక్యతనీ సంపాదించుకోవడం కోసం ప్రతీ ఆటగాడు కృషి చేస్తాడు. ఇటువంటి అధిక్యతలను క్రమక్రమంగా పెంపొందించుకొని విజయానికి దారి తీయడం అధిక్య పరిస్థితి ఆట ముఖ్యోద్దేశం.

చదరంగం మొత్తంలో అధిక్య పరిస్థితి ఆట పాత్ర ఎంతో ముఖ్యమైనదీ, క్లిష్టమైనదీ. మిళిత దృష్టిలాగానే అధిక్య పరిస్థితి ఆట విధానాలతో ప్రావీణ్యత సంపాదించడం కూడా చాల ముఖ్యమైనది. అధిక్య పరిస్థితి ఆటలో ప్రధానాంశాల్ని పరిశీలిద్దాం.

తెరచి వున్న శ్రేణి కోసం, 7వ (2వ) చుట్టి కోసం పోరాటం

ఆట మధ్య దశలో మంత్రి, ఏనుగులు లాంటి పెద్ద బలం శక్తిని చక్కగా వినియోగించుకోవడం చాల ముఖ్యం. ఇందుకోసం ఆటగాడికి తెరచి వున్న శ్రేణుల ప్రాముఖ్యత గురించి, వాటిని అదుపులో పెట్టుకునే విధానాల గురించి స్పష్టంగా తెలిసి వుండడం అవసరం.

ఇంతకు ముందు చెప్పినట్లు ఏ బంటు లేకుండా వున్న శ్రేణిని “తెరచి వున్న శ్రేణి” అంటారు. ప్రత్యర్థి బంటు మాత్రమే వున్న శ్రేణిని “సగం తెరచిన శ్రేణి” అంటారు. ఇలా సగం కాని, పూర్తిగా కాని తెరచి వున్న శ్రేణులద్వారా ప్రత్యర్థి బలాల పై దాడి చెయ్యడాన్ని వీలుగా మంత్రి, ఏనుగులు చొచ్చుకుని వెళతాయి.

సాధారణంగా ప్రత్యర్థి ముఖ్య బలగాలు వుండే 7, 8 (లేక 1, 2) చుట్టలలోకి చొచ్చుకుని వెళ్లడం ఎంతో లాభదాయకం.

303వ పటంలో చూపిన పరిస్థితినుంచి నలుపు a శ్రేణిని తెరిచి తర్వాత రెండవ పంక్తిలోకి ఎలా చొచ్చుకుపోతాడో గమనించండి.

1. ... a5 2. a3

b4లో బంటుని బెదిరించి, తర్వాత c4లో శక్తివంతమైన ఎదురులేని బంటుగా చేసుకుందామని నలుపు వధకం వేస్తున్నాడు. ఇంతే కాకుండా సగం తెరిచి వున్న a శ్రేణిలో బంటుమీద కూడా వత్తిడి తెచ్చి నలుపుది పై చేయి అవుతుంది.

2. ... Ra6!

వెంటనే a శ్రేణిని తెరిస్తే నలుపుకేమీ లాభం లేదు. దీన్ని అదుపులో పెట్టుకోవడాన్ని అవసరం అయినవి అతనికి లేవు. అందుగ్గాను ముందుగా ఏనుగుని జోడించాలి.

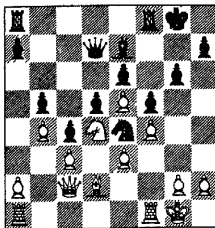
3. Ne2 Rfa8 4. Rab1

(4. . . a×b4 ఎత్తుని ఎదుర్కోవడాన్ని ఈ ఎత్తు తప్పనిసరి. ఇప్పుడు Rb2 ఎత్తుతో 2వ పంక్తిని రక్షించుకునే వీలు కూడా వుంటుంది.)

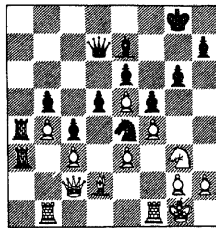
4. ...a×b4 5 a×b4 Ra3 6. Ng3 R8a4! (304వ పటం)

(Qa7, Ra2 ఎత్తులతో 2వ పంక్తిలోకి చొచ్చుకుని పోదామని నలుపు వుద్దేశ్యం.)

303వ పటం



304వ పటం



7. N × e4 d × e4

ఇప్పుడు d శ్రేణిని కూడా నలుపు ఉపయోగించుకోవచ్చు.

8 Rf2 Qd3! 9. Qe1 Ra2 10 Qe1

(10. Rb2 తప్పు. జవాబుగా నలుపు 10. ... Ra1 ఆడి మంత్రిని గెలుచుకుంటాడు.)

10. ... Rc2! 11. Rd1 Raa2 (305వ పటం)

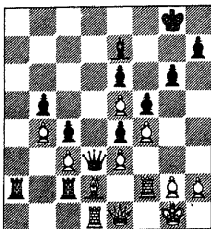
2వ శ్రేణిలో ఏనుగులను జోడించిన తర్వాత నలుపుకి విజయం చేకూరినట్లే లెక్క.

12. g3 Bd8

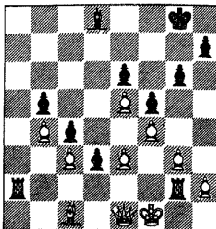
ఇప్పుడు Bb6 దెబ్బ వుంది. రెండు ఏనుగుల కోసం తన మంత్రిని కూడా యిచ్చి వేసి నలుపు ఆటని తెమిల్చి వెయ్యడానికి తొందర పడతాడు.

13. Bc1 R × f2 14 R × d3 Rg2+ 15 Kf1 e × d3. తెలుపు వోటమిని అంగీకరించాడు (306వ పటం).

305వ పటం



306వ పటం



ఈ ఆటలో నలుపు తన పథకాలన్నింటినీ విజయవంతంగా నెరవేర్చు కున్నాడు:

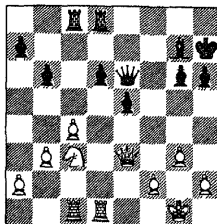
- 1) a శ్రేణిలో ఏనుగులని జోడించడం;
- 2) a శ్రేణిని తెరవడం;
- 3) 2వ పంక్తిలోకి చొచ్చుకుని వెళ్లడం;
- 4) 2వ పంక్తిలో ఏనుగులు జోడించడం.

(వత్సర్థి కుహరంలోకి ప్రవేశించిన ఏనుగులు ఎంత శక్తివంతంగా పని చేస్తాయో ఆఖరి పరిస్థితి చూస్తే విశదమౌతుంది.

నగం తెరచిన శ్రేణిగుండా వర్తిడి

మాస్కో (1946)లో సోవియట్ యూనియన్ ఆమెరికాల మధ్య జరిగిన ఫిటీల్ స్మిత్స్వోన్, డెంకెల్ల మధ్య ఆటలో 307వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితి వచ్చింది.

307వ పటం

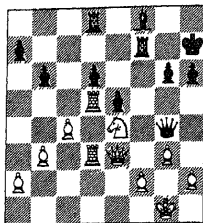


నగం తెరచిన d శ్రేణిలో నలుపుకి d6లో బలహీనమైన బంటు వుంది. ఏనుగులని ఈ శ్రేణిలో జోడించి ఆ బంటుమీద వర్తిడి తెచ్చి తెలుపు దాన్ని గెల్చుకుంటాడు.

1. Rd3 Rc7 2. Rcd1 Rf7 3. Ne4 Bf8 4. Rd5

వ్యూహాత్మకంగా తెలుపుకి విజయం చేకూరినట్లే. d6లో బరిహీనమైన బంటు చావక తప్పదు. అటని తికమక పెట్టడాన్ని నలుపు చేసే ప్రయత్నం ఫలించదు.

308వ పటం



4. .. Qg4 5. Rld3 (308వ పటం)

ఈ మంత్రిని, రెండేసుగుల్ని d క్రీజ్‌లో పెట్టేందుకు వీలుగా తెలుపు Qd2 ఎత్తు ఆడడానికి తయారౌతున్నాడు. మంత్రిని ఏనుగుల వెనకగా వుంచడం అవసరమని గమనించాలి. (5 N×d6? B×d6 6. R×d6 వరన తెలుపుకి మంచిది కాదు. 6 ... Q×d1+ జవాబుతో నలుపు మంత్రికి బదులుగా రెండు ఏనుగులని గెలుచుకుంటాడు. అప్పుడు తెలుపుకి అధికృత సాధించడం కష్టం.)

5. ... Be7

(5. ... Qe6 యేమీ లాభం లేదు. 6. Qd2 Rfd7 7. c5! b×c5

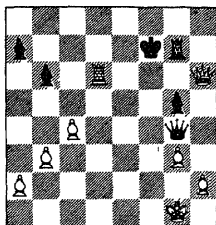
8. N×c5! వరుసలో తెలుపు గెలుస్తాడు.)

6 N×d6 B×d6 7. R×d6 Rdf8 8. Q×e5

అతి సులభం. బంటు ఎక్కువగా వుండడమే కాక తెలుపుకి దిట్టమైన దాడి చేసే అవకాశాలు కూడా వుంటాయి.

8. . . R×f2 9. Rd7+ R2f7 10. R×f7+ R×f7
11. Rd8 Rg7 12. Qe8! g5 13. Qh8+ Kg6 14. Rd6+ Kf7
15 Q×h6 (309వ పటం)

309వ పటం



ఎక్కువ వున్న రెండు బంట్లలో తెలుపు సునాయాసంగా ఆట గేలుస్తాడు.
15. ... Qf5 16. Rd1! Qc5+ 17. Kg2 Qe7 18. Rf1+ Kg8
19. Qf6 Qe8 20. Qf5 g4 21. Rf2 Qe7 22. Qd3 Rg5 23. Re2
Qf8 24. Qe4 Rg7 25. Qd5+ Qf7 26. Re6! నలుపు ఓటమినంగీ
కరించాడు.

బంట్ల కూర్పు

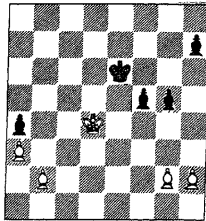
బంటు కూర్పు చాల ముఖ్యమైన విషయం. బంటు కూర్పుని మూడు విధాలుగా గుర్తించవచ్చు. జతగా వున్న బంటు, ఒంటరి బంటు, జోడు బంటు.

పుట్టుగళ్ళలో జరిగా వున్న బంటు ఆధిక్య స్థాన లో వుంటాయి. ఉదా

హరణకు a7, b7లలో బంట్లు వాటి ముందున్న గళ్లన్నింటిని అదుపులో వుంచుతాయి. అవి ఒక దానికొకటి ఆధారంగా కూడా వుంటాయి. బంట్లు ముందుకు పోతున్న కొద్దీ ఈ రాభాలు నన్నగిల్లుతాయి. ఉదాహరణకు a6, b5 బంట్లు జోడుకి ఎదురుగా వాటి అదుపులో లేని గళ్లు (a5, b4) వుంటాయి. అవసరమైతే a బంటుని రషీంచడాన్ని b బంటుకి సాధ్యం కాదు. సూక్ష్మంగా చెప్పాలంటే బంట్లు ముందుకి జరుగుతున్న కొద్దీ అవి తప్పకుండా బరిహీనమవుతాయి.

కొన్ని కొన్ని బంట్లు మిగిలిన వాటికంటే వెనకబడి వుండవచ్చు పక్క శ్రేణులలోని తన పక్షపు బంట్ల పక్కనే ఉంచడానికి వీలులేని బంటుని వెనక బడిన బంటు అంటారు.

310వ పటం



310వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితిలో b2లో బంటు వెనకబడి వుంది. దీని మూలంగా నలుపుకి ఒక బంటు ఎక్కువ వున్నట్లే లెక్క. ఎత్తు ఎవరిదైవా నలుపు గెలుస్తాడు. ఉదాహరణకు,

1. Kc4 f4 2 h3 h5 3 Kb4 g4 వరుసలో f3 మొదలైన ఎత్తులు వస్తాయి.

(4 Kd4 అడినా కూడా తెలుపుకి లాభం లేదు జవాబుగా నలుపు 4 ... Kf5 అడి దూరంగా ఎదురులేని బంటుని తయారు చేసుకుంటాడు.)

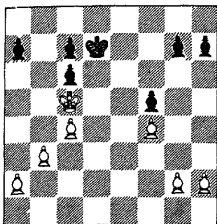
జోడు బంటు, వాటి ముందు గళ్ళూ కూడా బలహీనమైనవి.

తెలుపు గెలుపొందే పరిస్థితిని 311వ పటం చూపుతోంది. బంటుతో ఎత్తులు వేయడం పూర్తి అయ్యాక నలుపుకి c6 బంటుని వదులుకుంటూ రాజుని కదలించక తప్పదు. ఉదాహరణకు,

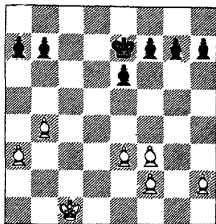
1 b4 a6 2 a4 g6 3 a5 h6 4. h4 h5 5 g3 Kc6 6 Kxg6 అడి తెలుపు గెలుస్తాడు.

తెలుపు మరో విధంగా 4 b5! cxb5 5 cxb5 axb5 6. Kxb5 వరుసలో కూడా అడి గెలవవచ్చు.

311వ పటం



312వ పటం



వీటన్స్బుర్గ్ లో (1909) కోన్ రూబిన్స్టెయిన్ ల మధ్య జరిగిన ఆటలో 312వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితి వచ్చింది. తెలుపుకి h2లో బలహీనమైన, ఒంటరి బంటు వుంది. i శ్రేణిలో జోడు బంటు వున్నాయి మంత్రి వైపు బంటు బాగా ముందుకి వెళ్లడంవల్ల బలహీనం అయ్యాయి. ఈ బలహీనతలు ఆసరాగా రూబిన్స్టెయిన్ ఎలా గెలుస్తాడో నేర్చుకో దగ్గ విషయం.

1. ... Kf6

నల్ల రాజు h3 గడికి ప్రయాణం కట్టున్నాడు.

2 Kd1 Kg5 3.Ke2 Kh4 4 Kf1 Kh3 5 Kg1

తెల్ల రాజు h2 బంటుని కొన్నూ బల్లకి ఒక మూలగా ఇరుక్కుపోయాడు. రాజు వైపు బంటుని ముందుకి తోసి, వాటినిన్నింటిని మార్చిడిచేసి, నిస్సహాయంగా మిగిలిన తెల్ల బంటుపై రాజుతో దాడి చేద్దామని నలుపు పథకం.

5. . e5! 6. Kh1 (313 పటం)

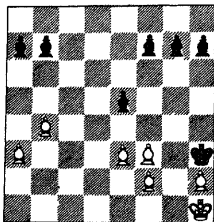
(6. f4కి జవాబుగా 6 ... e×f4 7 e×f4 Kg4 వరుస వస్తుంది. 6 e4 తర్వాత 6 g5 7 Kh1 h5 8. Kg1 h4 9. Kh1 g4 10. f×g4 K×g4 11. Kg2 h3+ ఆడి తర్వాత 12. ... Kf3 ఎత్తు వేసి నలుపు గెలుస్తాడు.)

6. ... b5

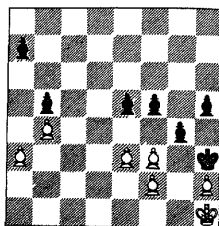
ఈ ఎత్తు తర్వాత మంత్రి వైపు వున్న తెల్ల బంటుకి కదలిక వుండదు.

7. Kg1 f5 8. Kh1 g5 9. Kg1 h5 10. Kh1 g4 (314వ పటం)

313వ పటం



314వ పటం



(తెలుపు 11 f×g4 ఆడితే 11. .. h×g4 12. Kg1 f4 13 e×f4 e×f4 14 Kh1 g3 15. f×g3 f×g3 16. h×g3 K×g3

వరుసలో నల్ల రాజు మంత్రి నైపు బంట్లని చంపి విజయం సాధిస్తాడు.)

11. e4 f×e4 12. f×e4 h4 13. Kg1 g3 14. h×g3 h×g3.

తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు. అతని బంట్లు సోవడం తప్పదు.

ఇక్కడో మాట చెప్పాలి. బంట్ల బలహీనతలని మరీ ఎక్కువ ప్రమాద కరంగా వూహించి ఎట్టి వరిస్థితులలోనయినా అని లేకుండా చూసుకోవాలను కోవడం చాదస్తం. ఒంటరి బంటు బలహీనంగానే వుంటుందని శాసనమేమీ లేదు. అలాగే జోడు బంట్లవల్ల వుండే లోటుని బలగాల అభివృద్ధి గాని, తెరచి వున్న శ్రేణి ఆక్రమణ కానీ భర్తీ చేస్తాయి.

బలహీనమైన గడి

పుట్టు గళ్లలో వున్నప్పుడు బంట్లు తమ ముందున్న వంక్తిలోకి ప్రత్యర్థి బలాలు రాకుండా అట్టు గోడలా నిలుస్తాయి. బంట్లు ముందుకు పోతున్న కొద్దీ ఈ గోడ నడలి పోతుంది. అందులో కన్నాలు (బలహీనమైన గళ్లు) ఏర్పడతాయి. ప్రత్యర్థి బంటుచేత రక్షించడాన్ని సాధ్యం కాని గడిని “బల హీనమైన గడి” అంటారు.

1899లో లండన్ నగరంలో చిగోరిన్ టిన్ స్టీల మధ్య జరిగిన ఆటలో వచ్చిన పరిస్థితిని 315వ చటంలో గమనించండి.

నలుపు కుహరంలో బలహీనమైన d6, g6 గళ్లలో తెల్ల బలం దిట్టంగా వుంది. d శ్రేణిలో వెనకబడ్డ d7 బంటుని కాయడం కోసం నల్ల బలాలన్నీ కట్టుబడిపోయాయి. తెల్ల బలాలన్నింటికీ దివ్యంగా దాడి చెయ్యడాన్ని అను వైన స్థానాలు వున్నాయి. నల్ల బలాలన్నీ మందకొడిగా రక్షణకి మాత్రమే వుపయోగపడుతున్నాయి. తన బలాల చక్కటి మోహరింపు ఆధారంగా చిగో రిన్ విజయానికి సుళువైన మార్గం కనుక్కుంటున్నాడు.

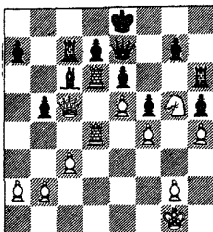
1. a4!

అటో యిటో తేలిపోయే యెత్తు!

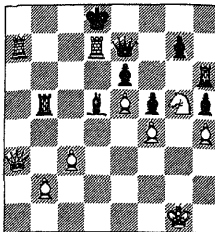
1. . . Kd8

(1. ... b×a4 అదే 2. Rb4 Rb7 3. R×b7 B×b7 4. Q×a7 వగైరా.)

315వ పటం



316వ పటం



2 a×b5! B×g2 3 Qa3! Bd5 4 Ra4! Rb7 5 R×a7 R×b5 6. Rd×d7+! (316వ పటం) తర్వాత మూడు ఎత్తులలో తెలుపు ఆటకట్టు చేస్తాడు.

పై వుదాహరణలో గమనించినట్లు ఒక ఆటగాడి కుహరంలో బలహీనమైన గడిలో ప్రత్యర్థి తన బలాన్ని పెట్టుకొనితే అది అతనికి బలమైన స్థానం అవుతుంది. ప్రతికూల బలానికి అనుకూలమైన స్థానం అయే బెదిరింపు కల్గించే బలహీనమైన గడి తీవ్రమైన ప్రమాదం.

ప్రత్యర్థి కుహరంలో ప్రధానమైన గడిలో బలహీనతని అలుసుగా తీసుకుని తెలుపు ఎలా విజయం సాధించాడో తెలుసుకోవడాన్ని ఈ క్రింది ఆట చక్కని వుదాహరణ.

1909లో పీటర్స్ బుర్గ్ లో టెయ్ హ్యాన్ బెర్ ప్లేయర్స్ ల మధ్య జరిగిన ఆటలో 317వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితి వచ్చింది.

1. Nd5!

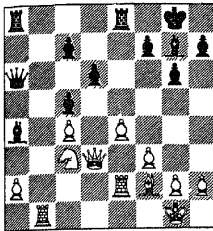
c7 బంటుమీద దాడి చేస్తున్నట్లు కన్పిస్తుంది కాని ఈ ఎత్తులో ముఖ్యద్దేశం బలహీనమైన f6 గడిమీద దాడి చెయ్యడం.

1. .. Ra7 2. Bh4

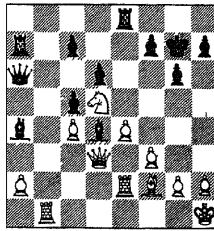
f6 గడికి ముఖ్య రక్షణ అయిన g7లో నల్ల శకటుని Nf6+ లేదా Bf6 ఎత్తులద్వారా మార్చిడి చెయ్యడాన్ని తెలుపు ప్రయత్నిస్తున్నాడు

2 . Bd4+ 3. Kh1 Kg7 4 Bf2! (318వ పటం)

317వ పటం



318వ పటం



(శకటు మార్చిడి ఇక తప్పనిసరి. యెందుకంటే 4. . . Be5 తర్వాత 5. f4 Bf6 6. N×f6 K×f6 7. Bh4+ వరుస తెలుపుకి అనుకూలం.)

4. ... B×f2 5. R×f2

నల్లగడి శకటుని మార్చిడి చేసి తెలుపు తన వధకంలో మొదటి కుట్టుని చాలాదు. ఇప్పుడు తన గుర్రాన్ని బలహీనమైన f6 గడిలో స్థాపిస్తూ రెండవ మెట్టుకి వుపక్రమిస్తున్నాడు. ముందుగా నలుపు 6. Qc3+ ఎత్తుని ఎదుర్కోవాలి.

5. ... Qa5 6. Qe2!

మళ్ళీ అదే వుద్దేశ్యం. మంత్రిని దీర్ఘ కర్ణంలోకి తెద్దామని తెలుపు ప్రయత్నిస్తున్నాడు.

6. ... f6 7. Qb2 Rf8 8. g4!

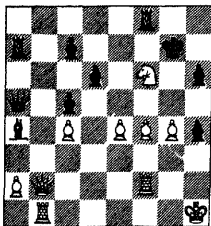
గుర్రాన్ని c6 ఎత్తుతో వెనక్కి తరచుడానికి నలుపుకీ సమయం దొరక
లేదు. (ముందు 9 N×f6 దెబ్బ వుంది.)

8. ... h6 9 h4 g5 10 f4! g×h4 11. N×f6 (319వ పటం)

గుర్రాన్ని f6 గడిలో స్థాపించడంతో రెండవ మెట్టు కూడా పూర్తయింది. ఇక మూడవ మెట్టు: f6 గడిలో దిట్టమైన గుర్రం స్థానాన్ని, చెదురుమదురు అయిన నల్ల రాజు వదిస్థితిని లాభదాయకంగా వుపయోగించుకోవడం. (ప్రస్తుతం నలుపు 12. Nh5+ Kf7 13. Qf6+ తర్వాత Rb8+ దెబ్బని ఎదుర్కోవాలి.)

11. ... Rf7 12. g5 Bc6 13. Rg1 Qa3 14. g×h6+ K×h6
15. Rh2! (320వ పటం)

319వ పటం



320వ పటం



(ఇప్పుడు 16. R×h4++ దెబ్బ వుంది. 15. ... Qf3+కి జవాబుగా తెలుపు 16. Qg2 అడతాడు.)

15. ... B×e4+

ఈ బలివలన అటకట్టు కొద్దిగా అలస్యమౌతుంది అంటే.

16. N×e4 Qf3+ 17 Qg2 Q×g2+ 18. Rh×g2 R×f4
19. Rg6+ Kh7 20. Nf6+ నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

“మంచి” “చెడ్డ” శకటు

బంట్లు మూసుకుపోయి వున్న పరిస్థితిలో ఏది మంచి శకటు, ఏది చెడ్డ శకటు అన్న విషయానికి ప్రాధాన్యం లభిస్తుంది.

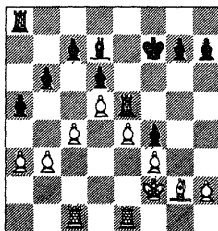
తన బంట్లు మూలంగా కదలిక మందగించిన శకటు “చెడ్డ” శకటు.

తన బంట్లు నిలిచి వున్న రంగు గళ్ళ కాక వేరు రంగు గళ్ళలో తిరగడాన్ని అవకాశమున్న శకటు “మంచి” శకటు.

ప్రత్యర్థి బలాలు రాకుండా ముఖ్యమైన గళ్ళని “మంచి” శకటు కాస్తుంది. “చెడ్డ” శకటు తన కుహరంలోనే బందీగా వుంటుంది.

1937లో 10వ సోవియట్ ఛాంపియన్ షిప్ ఫోటోలో అలెగ్జాండర్ ఆల్సేన్ రెవెన్ఫీష్ల మధ్య జరిగిన ఆటలో ఈ లేడాలు బాగా వెల్లడయ్యాయి.

321వ పటం



321వ పటంలో బరిగంలో సమానత్వం వున్నప్పటికీ నలుపుకి విజయం తథ్యం. ఆతని బంట్లు నల్ల గళ్ళలో వున్నాయి. d7లో ఆతని “మంచి” శకటు ప్రత్యర్థి బలాలు తెల్ల గళ్ళద్వారా ముందుకు రాకుండా కాపాడుతోంది. అవి (బంట్లు, శకటు) ఒక దానికొకటి సాయం చేసుకుంటాయి. ఈ రెండు

విషయాలకి తోడుగా e5లో బలమైన స్థానం కూడా నలుపుకి చాలా లాభదాయకం.

తన బంటూ శకటూ కూడా తెల్ల గళ్లలోనే వుండడం మూలంగా తెలుపు కుహరంలోని నల్ల గళ్ల వప్పటికీ బలహీనంగానే వుంటాయి. g2లో అతని “చెడ్డ” శకటుకీ స్వంత బంటే అవరోధం.

1. .. Kf6 2. Ke2 Rh5! 3. Rh1 Ke5! 4. Kd3 h6

g, h బంటుని ముందుకి తోసుకుని వెళ్లి f ఫ్రీజీలో ఎదురులేని బంటు తయారు చేద్దామని నలుపు వ్యూహం.

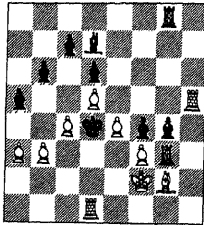
5. h3?

దీన్నే g3 స్థానం బలహీనమైంది. నలుపు వెంటనే దీన్నుంచి లాభం రాబడుతున్నాడు.

5 ... Rg5! 6. Rh2 Rg3 7. h4 Rg8 8. Ke2 g5 9. h×g5 h×g5 10. Kf2 g4! 11. Rh5+ Kd4 12. Rd1+? (322వ పటం)

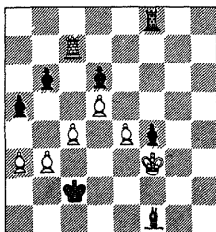
ఈ తప్ప తర్వాత తెలుపు ఇంకా త్వరగా పరాజయం పొందుతాడు. (కాని, 12. Rh7 g×f3 13. B×f3 Bg4 14. B×g4 R8×g4 15. R×c7 Rh4! వరదలో కూడా నలుపు గెలుస్తాడు.)

322వ పటం



12. ... Kc3 13. Rh7 g×f3 14. Bf1
 (14. B×f3కి జవాబుగా 14. .. R×f3+ 15. K×f3
 Bg4+ 16. K×f4 B×d1 వగైరా)
 14. . Kc2! 15. Rd3
 (తేడా 15 Ra1 Bg4 16 R×c7 Rh8! తర్వాత నలుపు దాడిని
 ఎదుర్కోవడం అసాధ్యం)
 15 Bh3!
 ఆఖరి దెబ్బ!
 16 R×f3 R×f3+ 17 K×f3 B×f1 18. R×c7 Rf8!
 (323వ పటం)

323వ పటం



నలుపుకి ఒక శకటు ఎక్కువగా ఉంది. అటు ఎలా ముగుస్తుందో వేరే
 చెప్పనక్కర్లేదు.

19. Rd7 Kd3 20. R×d6 Be2+ 21. Kf2 f3 22. Rh6 Rg8
 23. Rh2 K×e4 24. Rh4+ Kd3 25. Rh2 Rg6 26. b4 a×b4
 తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

బలగంఠో ఆధిక్యతనుంచి

లాభం పొందడం

మిగిలిన విషయాలన్నీ సమానంగా ఉన్నప్పుడు ఏ ఆటగాడికైతే బలగంఠో ఆధిక్యత ఉంటుందో అతనికి గెలిచే అవకాశాలు బాగా ఉంటాయి.

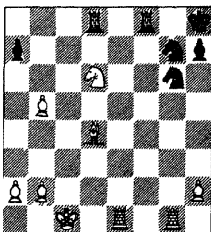
1956లో 23వ సోవియట్ ఛాంపియన్‌షిప్ పోటీలలో స్పాస్కో టాల్‌ల మధ్య జరిగిన ఆటలో 324వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితి వచ్చింది.

తెలుపు బలగంఠో ఆధిక్యతని ఎలా వినియోగించుకుంటాడో గమనించదగిన విషయం. రెండు బంటు ఎక్కువ ఉండడం మూలంగా తెలుపు బలాన్ని మార్పిడి చేసి ఆట తేలిక పరచడానికి ప్రయత్నిస్తున్నాడు.

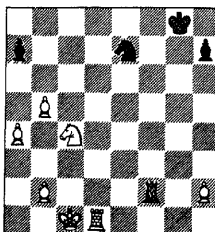
సాధారణంగా బలాల మార్పిడివలన వచ్చే చివరి దశలో ఎక్కువగా ఉన్న బలాల ప్రాబల్యం స్పష్టంగా కనిపిస్తుంది. అందుకనే ఆధిక్యత ఉన్న పక్షం బలాల మార్పిడి కోసం ప్రయత్నించాలి.

1. Re7! N×e7 2. B×g7+ Kg8 3. B×f8+ K×f8
4. Rf1+ Kg8 5. Rd1 Rf8 6. a4 Rf2 7. Nc4! (325వ పటం)

324వ పటం



325వ పటం



ఆస్పిరిటిలోకి సులభమైన దారి. తెలుపు a7 బంటుని కూడా గెల్పు
కున్నాక ఆతని ఎదురులేని బంట్లు తిన్నగా ముందుకు సాగిపోతాయి.

7 . R×h2 8 Rd7 Nf5 9 R×a7 Nd4 10 Rc7. నలుపు
ఓటమిని అంగీకరించాడు.

7. చివరి దశ

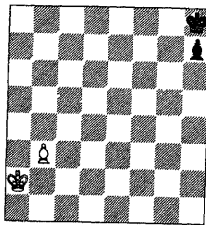
రాజు, బంటుకి వ్రతిగా

రాజు, బంటు

1) వేరు వేరు వైపులలో ఎదురులేని బంటు

ఇటువంటప్పుడు మీ బంటుని రెవ గడికి తీసుకుని వెళ్లి మంత్రిగా చేసుకోగలరో లేదో కచ్చితంగా లెక్కేసుకోవాలి. ఇది గనక వీలుకాకపోతే వ్రత్యర్థి బంటుని మీ రాజుతో నిరోధించాలి.

326వ పటం



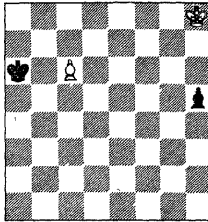
326వ పటంనుంచి ఎత్తు తెలుపుదైతే అతను ముందుగా 1. b4 ఆడి బంటుని ముందుకు వెళ్టి మంత్రిని చేసుకొని సులభంగా గెలుస్తాడు (చతురస్ర స్మాతం ప్రకారం దీన్ని ఆవదానికి నల్ల రాజు సకాలంలో రాలేదు).

ఎత్తు నలుపుదయితే నలుపు గెలుస్తాడు. నలుపు తెల్ల బంటుని నిరోధించడానికి వీలుగా ముందు చతురస్ర సూత్రాన్ని అనుసరించి 1 . Kg7! ఆదాలి. తెలుపు రాజుని కదుపుతూ 2. Kb2 అడితేనే నలుపు 2 .. h5 ఎత్తు వేసి తన బంటుని ముందుకునెట్టాలి నల్ల బంటుని తెల్ల రాజు నిరోధించడానికి సమయం చాలదు కాబట్టి నలుపు సునాయాసంగా గెలుస్తాడు.

బంట్లు రెండూ గనక నిరోధించబడితే (తెల్ల రాజు h2 గడిలోనూ, నల్ల రాజు b8 గడిలోనూ ఊహించుకోండి) ఆట 'ద్రా' అవుతుంది.

ఎంతో సులువుగా కనిపించే ఈ రకం చివరి దశ పరిస్థితులలో కూడా గమనించదగ్గ సునిశితమైన విషయాలెన్నో ఉన్నాయి.

327వ పటం



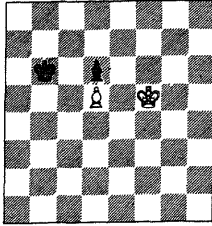
రెట్టి కూర్చిన చివరి దశ విశ్లేషణ 327వ పటంలో చూడండి.

తెలుపు పరిస్థితి చాలా అధ్వాన్నంగా కనపడుతోంది. అతని బంటు చావడానికి తయారుగా ఉంది. నల్ల బంటు మూత్రం ఏ ఆటంకమూ లేకుండా ముందుకి సాగి మంత్రి అవుతుంది. కాని 1. Kg7! h4 2 Kf6 Kb6 (లేక 2 ... h3 3 Ke6! h2 4 c7 Kb7 5 Kd7!) 3 Ke5! h3 (3 .. Kx c6 4 Kf4!) 4 Kd6 h2 5 c7 h1Q 6. c8Q వరుసలో ఆట 'ద్రా' అవుతుంది.

(పత్యర్థి బంటుని నిరోధించడానికి, తన బంటుని రక్షించుకోవడానికి వీలుగా తెల్ల రాజు కర్ణంలో ఏ విధంగా కవాతు చేసింది గమనించదగ్గ విషయం.

2) ఆడ్డగించబడిన బంటు

328వ పటం

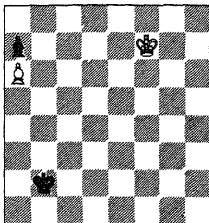


328వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితినుంచి ఎత్తు తెలుపుదైతే అతను d6లో ఉన్న బంటుని చంపి ఆట గెలుస్తాడు. 1. Kf6! (దూరపు ఎదుర్కోలు - distant opposition అనే విధానాన్ని తెలుపు అవలంబిస్తున్నాడు. దీని అర్థం ఆడ్డంగా గాని, నిలుపుగా గాని, ఐమూలగా గాని అంటే ఒక సరళ రేఖలో మూడు లేక ఐదు గళ్ల దూరంలో రాజులు ఎదురుబొందురుగా నిలవడం. 1. Ke6? ఆడడం పొరపాటు. జవాబుగా 1. ... Kc5! అడి నలుపు గెలుస్తాడు.) 1. .. Kb7 (లేదా 1. ... Kb5 2. Ke7! Kc5 3. Ke6! వగైరా) 2. Ke6 Kc7 3. Ke7 Kc8 4. Kx d6 (బంటుకి ముందుగా ఆరు పంక్తిలో రాజు వున్నాడు.) 4. Kd8 5. Kc6 Kc8 6. d6 Kd8 7. d7 వరసలో తెలుపు గెలుస్తాడు.

328వ పటంలో ఎత్తు నలుపు దయితే అతను కూడా దూరపు ఎదుర్కోలు పద్ధతి నవలించి 1. . Kb5! అడి బంటుని గెలుచుకుంటాడు.

కాని 2. Ke4 Kc4 3. Ke3 K×d5 4. Kd3! Kc5 5 Kc3! d5
6. Kd3 వరుసలో ఆట 'ద్రా' అవుతుంది.

329వ పటం



అడ్డగించబడిన ఏనుగు బంట్లలో కూడిన ఒక చక్కటి వుదాహరణ
329వ పటంలో గమనించండి.

ఈ క్రింది వరుసలో ఆట 'ద్రా' అవుతుంది.

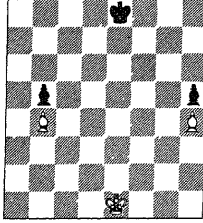
1. Ke6 Kc3 2. Kd6? Kd4! 3 Kc6 Ke5 4. Kb7 Kd6
5 K×a7 Kc7

కాని, 1. Ke6 Kc3 2. Kd5! Kb4 3 Kc6 Kc4 4. Kb7,
వరుసలో నల్ల రాజుని c7 గడికి సకాలంలో రాకుండా నిరోధిస్తూ తెలుపు
గెలుస్తాడు.

ఎక్కువ బంట్లలో చివరి దశలు

వీటిల్లో చాల రకాలుంటాయి. ఇక్కడ కొన్ని ముఖ్యమైన వుదాహరణలను
మనం పరిశీలిద్దాం.

330వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితిలో ఎదురులేని బంట్లు ఇరు మళ్ళా



లక్ష్మీ లేవు. బంటు వేరు వేరు వైపుల్లో అడ్డగించబడి వున్నాయి. ఇక్కడ ఎత్తు ఎవరిదయితే వారు దూరపు ఎదుర్కోలు వుపయోగించి గెలుస్తారు.

1 Ke2! (దూరపు ఎదుర్కోలు) 1. ... Ke7 2. Ke3 Ke6 3. Ke4 Kf6 4. Kf4! (Kd5 అంత మంచిది కాదు. జవాబుగా Kf5 వస్తుంది) 4. .. Kg6 (4 ... Ke6 అడితే 5. Kg5) 5. Ke5 Kg7 6. Kf5 Kh6 7. Kf6 అడి తెలుపు గెలుస్తాడు.

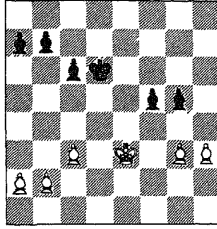
(1. ... Kd8 అడినా కూడా నలుపుకి లాభం కాదు. 2. Kf3! Ke7 3. Ke3! వగైరా.)

అదే ఎత్తు నలుపు అయితే 1. ... Ke7! అడి అతను గెలుస్తాడు. ఉదా పారణకు 2. Kd2 Kd6 3 Kd3 Kd5 4. Kc3 Ke4 వగైరా వరకు రావచ్చు.

బంటు చివరి దశ పరిస్థితులలో తరచుగా దూరంగా ఎదురులేని బంటుని తయారుచేసుకొని ఒక అటగాడు ఆధిక్యతని సాధించవచ్చు.

331వ పటంలో తెలుపు ప్రారంభిస్తూ ఆట గెలవాలి.

1. h4! g×h4 2. g×h4 Ke5 3. Kf3 f4 4. h5 Kf5 5 h6! Kg6 6. K×f4 K×h6 7. Ke5



తన రాజుని నల్ల బంటుకి దగ్గరగా జరుపుతూ తెలుపు గెలుస్తాడు.

1. h4కి జవాబుగా నలుపు వేరే ఎత్తులు వేసినా లాభం లేదు. ఉదాహరణకు 1. ... g4 2. Kf4 Ke6 3. h5 Kf6 4. h6! Kg6 5. h7 Kxh7 6. Kxf5 వరుసలో కూడా తెలుపు సునాయాసంగా గెలుస్తాడు.

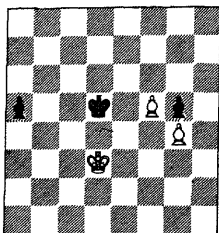
1 h4కి జవాబుగా నలుపుకి అన్నింటికన్నా మంచి ఎత్తు 1. f4+ (!). ఇక్కడ తెలుపు కొంచెం జాగ్రత్తగా ఆడాలి. 2. gxf4? పొరపాటు. జవాబుగా 2. ... gxf4 తర్వాత నలుపు దూరంగా ఎదురులేని బంటుని పొంది 3. Kf3 Kd5! 4. Kg4 Ke4 5. f5 h3 వరుసలో కొంచెం అధిక్యత సంపాదిస్తాడు.

అయినప్పటికీ 1. h4 f4+ 2. Kf3! gxf4 (2. .. fxf3 3. hxf3) 3. gxf4! Ke5 4. h5! Kf5 5. h6 Kg6 6. Kxf4 Kxf4 7. Ke5 వరుసలో తెలుపు గెలుస్తాడు.

బంటు చివరి దశలలో ముఖ్యమైన మరో సంగతి రక్షణలో వున్న ఎదురు లేని బంటు.

332వ పటంలో 1. Kc3 ఎత్తుతో ప్రారంభిస్తూ తెలుపు గెలుస్తాడు.

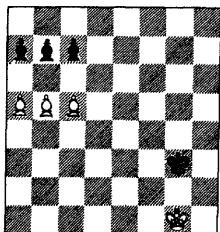
332వ పటం



తెల్ల రాజు e బంటు వెంటబడి దాన్ని చంపుతాడు. కానీ, నల్ల రాజు మూతం 15లో వున్న బంటుని (రక్షించబడిన ఎదురులేని బంటు) ఆపడానికి పీలుగా దాని చుట్టు పక్కనే వుండాలి.

ఆధ్యానం 52.

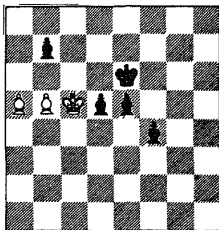
333వ పటం



తెలుపు ప్రారంభిస్తూ ఎదురులేని బంటు తయారు చేసుకుని గెలవాలి.

అభ్యాసం 53.

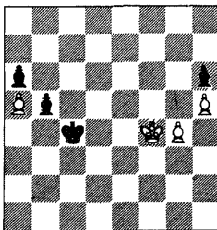
334వ పటం



తెలుపు ప్రారంభిస్తూ గెలవాలి.

అభ్యాసం 54.

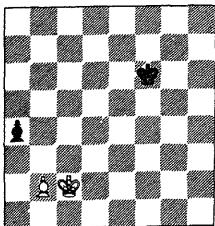
335వ పటం



ప్రత్యర్థి బంటుని నిరోధిస్తూ తన బంటుని మంత్రి చేసి తెలుపు ఆట గెలవాలి.

అభ్యాసం 55.

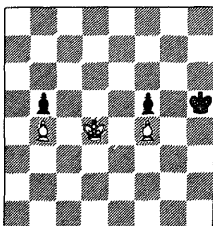
336వ పటం



తెలుపు ఆట ప్రారంభించి గెలవాలి.

అభ్యాసం 56.

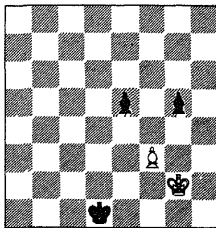
337వ పటం



తెలుపు ఆట ప్రారంభించి గెలవాలి (దూరపు ఎదుర్కోలు ఉపయోగించండి).

అభ్యాసం 57.

338వ పటం

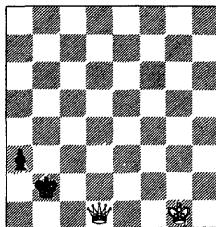


తెలుపు ప్రారంభించి ఆట 'ద్ర' చెయ్యాలి (దూరపు ఎదుర్కోలు ఉపయోగించండి).

రాజు, మంత్రికి వ్రతంగా రాజు, బంటు

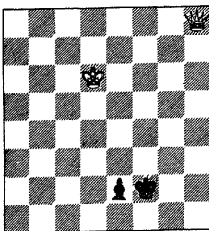
8వ గడికి దూరంగా కనుక బంటు వున్నట్లయితే రాజు, మంత్రి కలిసి సునాయాసంగా గెలుపొందుతాయి.

339వ పటం

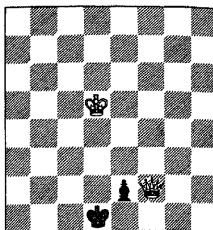


339వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితిలో a3 గడిలో బంటున్నప్పటికీ నలుపుకి ఓటమి తప్పదు. 1 Qd4+ Kb1 (1 ... Kb3 జవాబుగా 2 Qa1 వస్తుంది 1. . Ka2కి జవాబుగా 2 Qb4! ఆటని వెంటనే తేల్చేస్తుంది) 2 Qb4+ Ka2 3. Kf2 తర్వాత నలుపుకి బంటుని కోల్పోకతప్పదు. ప్రత్యర్థి బంటు 7వ గడికి కనక చేరుకుంటే గెలవడాన్ని తెలుపు కొద్దిగా అపహ్లాపకం వస్తుంది.

340వ పటం



341వ పటం



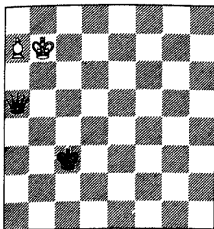
340వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితిలో తెలుపు రెండు గమ్యాలు చేరుకోవాలి. ప్రత్యర్థి బంటుని నిరోధించడం, తన రాజుని బంటు దగ్గరగా తీసుకెళ్లడం. ఈ క్రింది విధంగా అతను ఆ రెంటినీ సాధిస్తాడు: 1 Qf6+ Kg2 2 Qg5+ Kf1 3 Qf4+ Kg2 4. Qe3! Kf1 5. Qf3+ Ke1 6. Kd5! Kd2 7. Qf2 Kd1 (341వ పటం) (7. ... Kd3కి జవాబుగా 8. Qe1 వస్తుంది) 8. Qd4+ Ke1 9. Qe3+ Kd1 10. Qd3+ Ke1 11. Ke4! Kf2 12. Qf3+ Ke1 13. Kd3 Kd1 14. Qxe2+ Ke1 15 Qc2 ++

బంటు b, d, e, g క్రీబులలో ఉన్నప్పుడు పైన ఉదహరించిన పద్ధతి

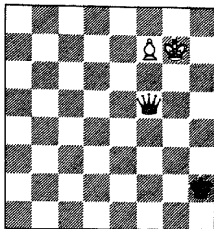
వనికి వస్తుంది. బంటు ఏనుగు లేక శకటు శ్రేణుల్లో (a, c, f, h) 7వ గడికి చేరినప్పుడు ఆట 'ద్రా' కావడానికి అవకాశాలు చాలా ఎక్కువ.

అందుకని 342, 343వ పటాల్లో ఉన్న పరిస్థితులలో నలుపు గెలవలేదు.

342వ పటం



343వ పటం



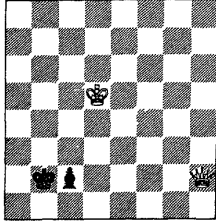
342వ పటంనుంచి 1. ... Qb5+ 2 Kc7 Qa6 3. Kb8 Qb6+ 4. Ka8 ఎత్తుల తర్వాత ఆట తట్టు అయ్యే ప్రమాదం ఉంది. అందుకు నలుపుకి తన రాజుని కూడా దగ్గరికి తీసుకురావడానికి సమయం ఉండదు.

343వ పటంనుంచి 1. Qg5+ 2 Kh7 Qf6 3. Kg8 Qg6+ ఎత్తుల తర్వాత తెలుపు తన బంటుకి దారి వదులుతూ 4. Kh8! ఆడతాడు. f7లో బంటుని నలుపు చంపితే ఆట తట్టు అవుతుంది.

కొన్ని పరిస్థితులలో 7వ గడికి చేరిన శకటు బంటు లేక ఏనుగు బంటు ఉన్నప్పటికీ రాజు, మంత్రి కలిసి ఆటకట్టు వ్యూహాన్ని సమకూర్చడానికి వీలవుతుంది.

344వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితినుంచి 1. Kc4 Ka1 (1. ... Kb1 అడివా కూడా 2. Kb3! వస్తుంది) 2. Kb3! PclN+ (లేక 2. ... PclQ? 3. Qa2++) 3 Ka3 వరసలో తెలుపు గెలుస్తాడు.

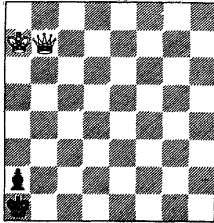
344వ పటం



ఒక్కొక్కప్పుడు రెండవ పంక్తిలో వున్న ఏమగు బంటు ఉన్నప్పటికీ విశ్లేషణ చిత్రణలోలాగా గెలుపు సాధ్యమవుతుంది. లోల్లి చాలా విశ్లేషించడం (1763లో) తయారుచేసిన ఒక చిత్రణ 345వ పటంలో చూడండి.

అభ్యాసం 58.

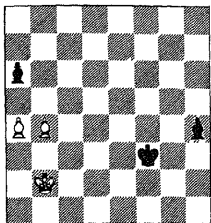
345వ పటం



తెలుపు ప్రారంభించి గెలవాలి.

అభ్యాసం 59.

346వ పటం

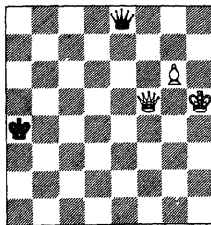


తెలుపు ప్రారంభించి గెలవాలి.

మంత్రి, బంటుకి సత్తిగా మంత్రి

తగినంత ముందుకి పోయిన బంటు వున్న బలమైన వజ్రానికి గెలిచేందుకు అవకాశాలు ఎక్కువగా వుంటాయి కాని వదలకుండా 'షే'లు రాకుండా చూసు కోవడాన్ని ఎంతో జాగ్రత్తగా ఆడవలసి వుంటుంది.

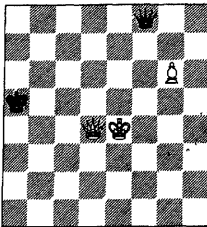
347వ పటం



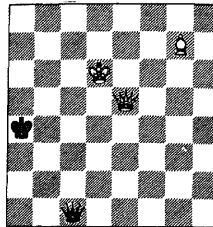
1954లో ఆమ్స్టర్డమ్‌లో పదకొండవ చదరంగం ఒలింపియాడ్‌లో పీనెవ్‌తోటి తెలుపుతో ఆడుతూ బొత్టీన్నిక్ ఇటువంటి ఆధిక్యతనే సాధించాడు (347వ పటం చూడండి).

1 Qf4+ (కేంద్రంలో వున్న d4 గడికి మంత్రిని తీసుకురావడం లాభ దాయకం) 1 ... Ka5 2. Qd2 + Ka4 3. Qd4+ Ka5 4. Kg5 Qe7+ 5. Kf5! Qf8+ 6. Ke4! (348వ పటం) (ఇది ఒక సాధారణ పరిస్థితి. నలుపు ఎటునుండి 'షి' చెప్పినా మంత్రిని అడ్డువేస్తూ తెలుపు ఎదురు 'షి' చెప్పి మంత్రిని మార్పిడి తప్పనిపరి చేస్తాడు) 6. ... Qh6 7. Qe5+ Ka4 8. g7 Qh1+ 9. Kd4 Qd1+ 10. Kc5 Qc1+ 11. Kd6 (349వ పటం) (11. Kd5 అంత మంచిది కాదు, జవాబుగా 11. ... Qc8! వస్తుంది. కానీ యివ్వడు నలుపు 11. ... Qc8 ఆడలేదు జవాబుగా 12. Qd4+ Kb3 13. Qd5+ Kb2 తర్వాత 14. g8Q వరకు వస్తుంది)

348వ పటం



349వ పటం



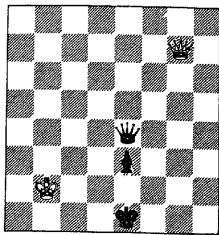
11.. Qd2+ (లేదా 11 ... Qh6+ 12 Kd5!) 12. Ke6 Qa2+ 13. Qd5 Qe2+ 14. Kd6 Qh2+ 15. Kc5! నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

తెల్ల రాజు మార్గం జాగ్రత్తగా గమనించండి. నల్ల రాజు వున్న

వంక్తిలో కాని దాని ప్రక్క వంక్తిలో గాని తెల్ల రాజు వుండాలి. తెలుపు ఒకే సమయంలో బంటుని ముందుకు తొయ్యడం, మంత్రిల మార్పిడి చెయ్యడం అనే రెండు ప్రమాదాలూ కల్పిస్తూ వుంటాడు.

మంత్రిలతో కూడిన చివరి దశలలో పొరపాట్లు అనుకోకుండా వచ్చేస్తాయి.

350వ పటం



రీగ (1954)లో బతూయెవ్ సిమాగిన్ల మధ్య జరిగిన ఆటలో 350వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితి వచ్చింది. ఆట ఈ విధంగా సాగింది. 1 .. e2??కి జవాబుగా 2. Qg1+ Kd2 3. Qc1+ Kd3 4 Qc3++ వరుసలో తెలుపు విజయం సాధించాడు.

నలుపు గెలవడాన్ని సులువైన దారి 1. ... Kf2!

ఎక్కువ బంట్లు, మంత్రిలతో చివరి దశలు

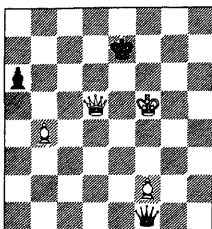
ఇటువంటి పరిస్థితులలో ఎదురులేని బంటు చాల ప్రముఖ పాత్ర వహిస్తుంది.

1954లో 21వ సోవియట్ ఛాంపియన్ షిప్ పోటీలలో లిసిత్స్కన్ సుయే తిన్ల మధ్య జరిగిన ఆటలో (351వ పటం) తెలుపుకి ఒక ఎదురులేని బంటు

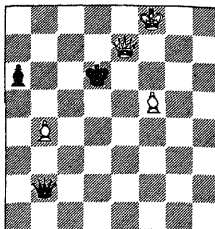
ఎక్కువగా వుంది. క్రమక్రమంగా దీన్ని ముందుకి జరుపుతూ తెలుపు తన అధిక్యతని నిరూపించుకున్నాడు.

1. f4 Qh3+ (1 . Qb1+ అటడం పొరపాటు. జవాబుగా తెలుపు 2 Qe4+ అడి మంత్రులను మార్పిడి చేస్తాడు) 2 Kg6 Qa3 3. Qc5+ Kd7 4. f5 Qg3+ 5. Kf7 Qb3+6 Kf8 Qb2 7. Qa7+ Kd6 8. Qe7+! (352వ పటం) (8. Q x a6+ అంత మంచిది కాదు.

351వ పటం

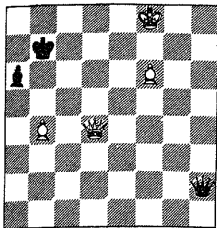


352వ పటం

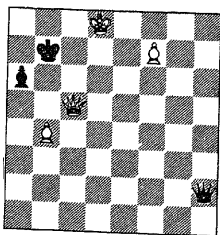


జవాబుగా 8. . Ke5! 8 . Kc6 9. f6 Qh2 10. Qc5+ Kd7 11. Qd5+ Kc7 12 Qd4! (మంత్రులతో కూడిన చివరి దశలలో ఇది ఒక ప్రత్యేక లక్షణం! తన బంట్లని రక్షించుకోవడాన్ని, ప్రత్యర్థి బలగాల కదలికల్ని తగ్గించడాన్ని వీలుగా తెలుపు తన మంత్రుని కేంద్రంలో నిలబెడు తున్నాడు) 12 ... Kb7 (353వ పటం) (12 . . Qh8+ 13. Ke7, లేక 12. . Qh6+ 13. Ke8 వరుసలో కూడా తెల్ల బంట్లు f7 గడికి చేరుతుంది) 13. f7 Qh6+ 14. Ke7 Qg5+ (లేదా 14. ... Qh7 15 Qg4!) 15 Qf6 Qe3+ 16 Qe6 Qg5+ 17. Ke8 Qh5 18 Kd8 Qh8+ 19 Qe8 Qh2 20. Qe7+ Kb6 21. Qc5+ Kb7 (354వ పటం) 22 f8Q Qd2+ 23. Qfd6. నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

353వ పటం



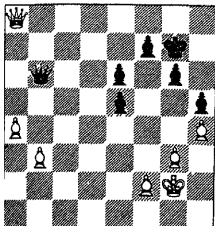
354వ పటం



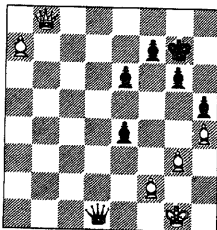
బంటు సంఖ్య యింకా ఎక్కువగా వుంటే ఎదురులేని బంటు వున్న పక్షానికి గెలుపొందే అవకాశాలు కూడా ఎక్కువగా వుంటాయి. ఎందుకంటే వదలకుండా 'షా'లు చెప్పడాన్ని ప్రత్యర్థికి అవకాశాలు తగ్గిపోతాయి.

1936లో నాటింగ్ హామ్లో ఐవె రెషీవ్ స్కీల మధ్య జరిగిన ఆటలో తన ౩ బంటుని ముందుకు తోసుకుని పోయి తెలుపు సునాయాసంగా గెలుపొందాడు (355వ పటం చూడండి).

355వ పటం



356వ పటం

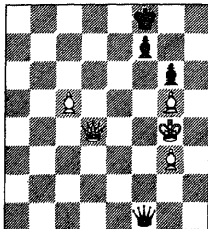


1. a5! Q×b3 2. a6 Qa3 3. a7 e4 4. Qb8! Qf3+ 5. Kg1 Qd1+ (356వ పటం) (లేక 5. ... e3 6. a8Q! ఎత్తుల తర్వాత 6. ... e×f2+ 7. Kf1; 6. .. Q×f2+ 7. Kh1 Qf1+ 8 Kh2 Qf2+ 9. Qg2 వరుసలలో కూడా నలుపుకే ఓటమి తప్పదు) 6. Kh2 Qe2 7. Qe5+ నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు. (7. ... f6కి జవాబుగా 8. Qc7+ Kh6 9. Qf4+ Kg7 10. a8Q వరస వస్తుంది. 7. ... Kh7కి జవాబుగా 8. Qf6 ఎత్తు ఆటని తేల్చేస్తుంది.)

మంత్రులతో కూడిన చివరి దశలో బాగా ముందుకి వెళ్లిన ఎదురులేని బంటు బలగంతో రోటుని భర్తీచేస్తుంది.

అభ్యాసం 60.

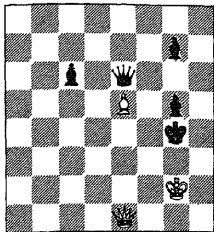
357వ పటం



పూసించని రీతిలో దెబ్బ తీసే నలుపు విజయం మేలా సాధించాడో చెప్పండి.

అభ్యాసం 61.

358వ పటం



358వ పటంలో నలుపుకి బలగంలో ఆధిక్యత ఉంది. కానీ అతని రాజు చాలా క్లిష్టమైన పరిస్థితిలో యిరుక్కున్నాడు. దీన్ని అసరాగా తెలుపు ఎలా గెలుస్తాడో చెప్పండి.

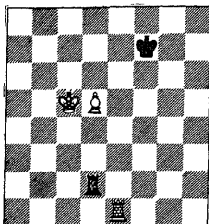
ఏనుగుకీ, బంటుకీ ప్రతిగా ఏనుగు

ఇటువంటి చివరి దశలు చాలా తరచుగా వస్తుంటాయి కాబట్టి కొన్ని మూడిరి పరిస్థితులు, గెలిచే విధానాలు తెలుసుకోవడం ముఖ్యం

1) బలహీన వర్గపు రాజుకి, ఎదురులేని బంటు దగ్గర్ని రాకుండా అడ్డం కలిగింది.

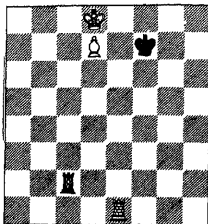
359వ పటంలో 1. d6. తెలుపు బంటుని ముందుకు తోస్తున్నాడు. e ప్రజీలోకి రాకుండా అడ్డగించబడిన నల్ల రాజు ఈ బంటుని ఆపలేడు. ఏనుగుతో అదే పనిగా 'షా'లు చెప్పడం ఒక్కటే నలుపుకి మిగిలిన దారి.

359వ పటం



1. ... Rc2+ 2. Kb6 Rb2+ 3. Kc7 Rc2+ 4. Kd8 Rd2
5. d7 Rc2. ఇప్పుడు 360వ పటంలో వున్న పరిస్థితి వచ్చింది.

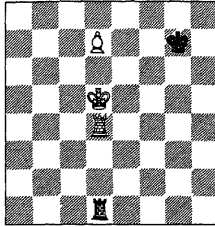
360వ పటం



ఈ పరిస్థితినుంచి తెలుపు “వంతెన కట్టడం” అనే పద్ధతిని అవలంబించి గెలుస్తాడు. ఇందుకోసం తెలుపు ముందుగా తన వీనుగుని 4వ పంక్తిలోకి తీసుకురావాలి. 6 Re4! Rcl 7.Rf4+ Kg7 (7. ... Ke6కి జవాబుగా తెలుపు 8. Ke8! అడి తర్వాత d8Q ఎత్తులో తన బంటుని మంత్రి చేసుకు

టాడు) 8. Ke7+ Re1+ 9. Kd6 Rd1+ 10 Ke6 Re1+ (లేక
10. ... Kg8కి జవాబుగా 11. Rf5! తర్వాత Rd5 వస్తాయి) 11. Kd5
Rd1+ 12. Rd4! (361వ పటం)

361వ పటం

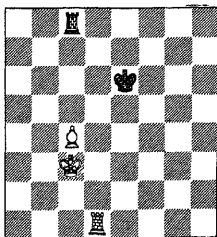


ఇప్పుడు వంతెన పూర్తయింది. బంటు మంత్రి అవుతుంది.

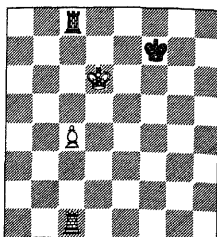
రాజుని మిగతా బలగంనుంచి నిరోధించినంత మాత్రాన ఎల్లచేళలా విజయం సాధ్యం కాదు. ఉదాహరణకు, 362వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితిలో తెలుపు తన ఎదురులేని బంటును ముందుకు నడవడంతో విఫలం అయ్యాడు.

362వ పటంనుంచి పరిస్థితిలో 4వ పంక్తిని డాటి తెలుపు తన బంటుని ముందుకి తొయ్యలేదు (బంటు 2వ, లేక 3వ పంక్తిలో వున్నా కూడా యింతే అవుతుంది). బంటు ముందుకి పోకుండా నల్ల ఏనుగు అవుతోంది. తెల్ల రాజు ముందుకి వస్తే 'షా'లు చెప్పతూ నల్ల ఏనుగు దాన్ని తిరిగి వెనక్కి పంపిస్తుంది. ఈ కారణాలవలన నలుపుకి 'డ్రా' లభిస్తుంది. ఉదాహరణకు 1. Rd5 Rc6 2 Kd4 (లేక 2. Kb4 Kc8 3. Rc5 Rb8+ 4. Rb5 Rc8 5 c5 Kd7! ఆట 'డ్రా') 2. .. Rd6 3. Rxd6+ Kxd6 ఆట 'డ్రా'. లేక 1. Kb4 Rb8+ 2. Ka5 Rc8! 3. Kb5 (3 Rc1 Kd6!; గానీ 3. Rd4 Ke5! 4. Rd5+ Ke6 గానీ వరుసలలో కూడా 'డ్రా' కంటే

362వ పటం



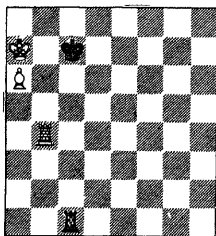
363వ పటం



ఎక్కువ ఏమీ కాదు) 3. ... Rb8+ 4. Kc6 Rc8+ 5. Kb5 Rb8+ వగైరా.

(నత్యర్థి రాజు కనక చాల దూరంలో వున్నట్లయితే తెలుపు గెలుస్తాడు (ఉదాహరణకు 362వ పటంనుండి నల్ల రాజుని g7 గడికి, తెల్ల ఏనుగుని f1 గడికి మార్చవచ్చు, 1. Kd4 Rd8+ 2. Ke5 Rc8 3. Rc1! Kf7 4. Kd6! (363వ పటం) Ke8 5. c5 Kd8 6. Rh1! వరకు ఆడి తెలుపు సునాయాసంగా గెలుస్తాడు).

364వ పటం

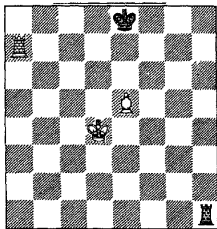


364వ పటంలో తెలుపుకి ఏనుగు బంటు వుంది. ఈ బంటు చాల ముందుకి వెళ్లింది. నల్ల రాజు b శ్రేణిలోకి రాకుండా తెల్ల ఏనుగు కాస్తోంది అయినా తెల్ల రాజు కూడా ప్రక్కకు వెళ్లడాన్ని వీలులేని కారణంగా తెలుపుకి విజయం అసాధ్యం.

2) బలహీన పక్షపు రాజు బంటుకి ముందుగా వున్నాడు.

సర్య సాధారణంగా యిటువంటి పరిస్థితులు 'ద్రా'కే దారి తీస్తాయి.

365వ పటం



365వ పటంలో బంటు వెళ్లే శ్రేణిలోనే నల్ల రాజు కూడా వున్నాడు. తెల్ల రాజుని 6వ వంక్తిలోకి చేరడానికి వీలు లేకుండా నలుపు తన ఏనుగుని 6వ వంక్తికి అప్పగించి ఆట 'ద్రా' చేయడాన్ని ప్రయత్నిస్తాడు. 1. ... Rh6! (అదే పనిగా 'షా'లు చెప్పడం పాఠపాటు: 1. ... Rd1+ 2. Kc5 Rcl+ 3. Kd5 Rd1+ 4. Ke6! Kd8 5. Ra8+ Kc7 6 Ke7 తర్వాత 7. e6 వరసలో తెలుపు గెలుస్తాడు) 2 Kd5 Rg6! 3. e6 Rg1! (ఇలా బంటు 6వ గడికి చేరిన తర్వాత నలుపు తెల్ల రాజుకి 'షా'లు చెప్పడం ప్రారంభించి 'ద్రా' సాధిస్తాడు) 4. Kd6 Rd1+ 5 Ke5 Re1+ 6. Kf6 Rf1+. ఆట 'ద్రా'. 'షా'ల నుండి తప్పకోవడాన్ని తెల్ల రాజుకి దారి లేదు.

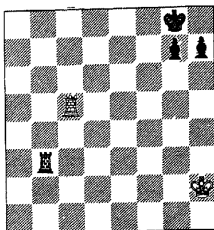
ఏనుగుకీ, రెండు బంట్లకీ వ్రతగా ఏనుగు

ఏనుగులు బల్లమీద వున్నప్పుడు జత బంట్లు వున్న వజ్రానికి మామూలుగా విజయం చేకూరుతుంది.

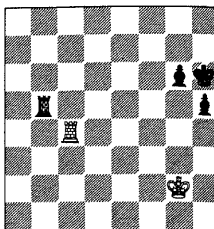
ఇటువంటి ఆధిక్యతని గెలుపులోకి ఏ విధంగా కూర్చాలో 1914లో పీటర్స్ బుర్గ్ లో బ్లెక్ బెర్న్ లాస్కెర్ ల మధ్య జరిగిన ఆట సృష్ట్యంగా చూపిస్తుంది. (366వ పటం చూడండి.)

వరుపుకి రెండు బంట్లు యెక్కువ వున్నాయి. అవి పుట్టు గళ్లలోనే వున్నాయి. ఈ బంట్లని రాజునీ క్రమక్రమంగా ముందుకు తెస్తూ లాస్కెర్ గెలుపు సాధిస్తాడు.

366వ పటం



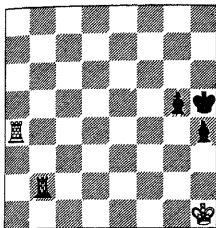
367వ పటం



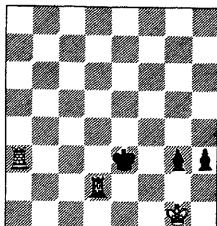
1 ... h6 (1... g6? అడడం పొరపాటు జవాబుగా 2 Rc7 తర్వాత నల్ల రాజు పైకి రావడానికి కష్టమౌతుంది) 2 Rc6 Kh7 3. Kg2 h5 4. Ra6 g6 5 Ra4 Kh6 6 Rc4 Rb5 (367వ పటం) (6. ... g5 పొరపాటు. 7 Rc6+ Kg7 8 Rc5 Kf6 9 Rc6+ Ke5 10. Rc5+ Kf4 11. Rc4+ Ke3 12. Rc5 వగైరా వరకు వస్తుంది) 7 Kg3 Kg5 8. Rc3 (లేదా 8. Ra4 ఆడితే 8. ... h4+ 9. R×h4 Rb3+

వస్తుంది) 8 . h4+ 9 Kh3 Kh5 10 Rc4 Rb3+ 11. Kh2 g5
12. Ra4 Rb2+ 13 Kh1 (368వ పటం) (13. Kh3? తర్వాత
g4+! 14 R×g4 Rb3+ వరసలో తెల్ల ఏనుగు చస్తుంది) 13. ... h3
14 Rc4 g4 15 Kg1 g3 16. Rc5+ Kg6 17 Rc1 Kf5 18. Ra1
Rd2 19. Re1 Kf4! 20 Ra1 Ke3 21. Ra3+ (369వ పటం)

368వ పటం



369వ పటం



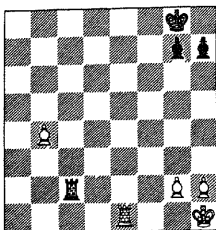
(21 Re1+ తర్వాత కూడా 21 . Kd3 22 Kh1 Kc2 తర్వాత
23 Rd1) 21. . Rd3 22 Ra1 Ke2. తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

ఎక్కువ బంట్లు, ఏనుగులతో చివరి దశలు

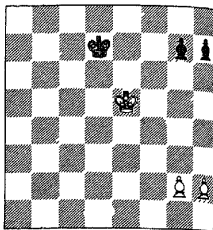
ఏనుగులతో చివరి దశలలో బలగంతో ఆధిక్యతని ఎలా వినియోగించు
కోవాలో విశదీకరించే చక్కటి ఉదాహరణ 1941లో మాస్కోలో బొత్సెన్వీక్
బొత్సెన్వీక్ మధ్య జరిగిన ఆట (370వ పటం)

తెలుపుకి ఒక ఎదురులేని ఖంటు ఎక్కువగా ఉంది. ముందుకు వెళ్లడానికి
దీనికి తెల్ల ఏనుగు ఆసరా కావాలి.

370వ పటం

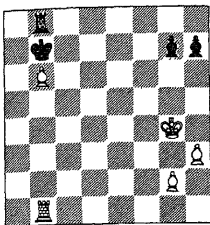


371వ పటం

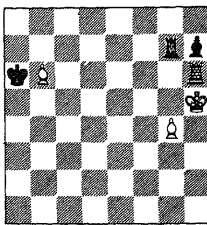


1. Rb1! ఏనుగు ఎదురులేని బంటు వెనకకు చేరింది. (మరో ఎత్తు ఏదేనా వేస్తే ఉదాహరణకు 1 h3 లేక 1. Kg1) జవాబుగా నలుపు 1. ... Rb2 అడి ఆ బంటు ముందుకి జరగకుండా ఆవవచ్చు. అప్పుడు నలుపుకి ఆట 'ద్రా' చెయ్యడానికి చాలా ఎక్కువ అవకాశాలు ఉంటాయి. 1 ... Kf7 2 b5 Ke6 3 b6 Rc8 4. h3 (తెలుపు తన రాజుని కూడా తీసుకుని రాలి. 4 b7 ఆడడం తొందర పాటు. 4 . Rb8 5 Kg1 Kd6 6. Kf2 Kc7 7 Kg3 R×b7 8. R×b7+ K×b7 9 Kf4 Kc6 10 Ke5 Kd7 (371వ పటం) వరసలో తెల్ల రాజుకి నల్ల బంట్లు దగ్గరికి వెళ్లడానికి సందు దొరకదు) 4 . Rb8 5 Kh2 Kd5 6 Kg3 Kc6 7 Kg4 Kb7 (372వ పటం) (7 . R×b6 8. R×b6+ K×b6 9. Kf5 Kc6 10. Ke6 వరసలో తెలుపు సునా యాసంగా గెలుపొందుతాడు) 8 Re1! Rg8 (ఇప్పుడు 9 Re7+ దెబ్బ ఉంది. b6 లో బంటుని తీసుకుంటే Rb1+ వస్తుంది. ఏనుగుల మార్పిడి తర్వాత Kf5 అడి తెలుపు గెలుస్తాడు) 9 Re6 Ka6 10. Kg5 Kb7 11. h4 Ka6 12 h5 Kb7 13. g4 Ka6 14 Kh4 Kb7 15 h6 g×h6 16 R×h6 Rg7 17. Kh5 Ka6 (373వ పటం) (ఏనుగుని అటూ ఇటూ కదుపుతూ నలుపు వేచి చూసే ఎత్తులకి దిగితే కాలం గడిపితే తెలుపు తన రాజుని h6 గడికి, బంటుని g5కి, ఏనుగుని h8కి తీసుకువెళ్లి తర్వాత

372వ పటం

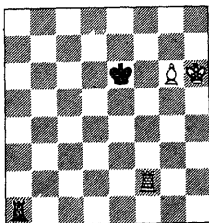


373వ పటం



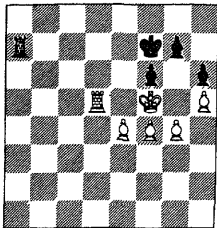
h7 బంటుని చంపి, గెలుస్తాడు) 18. Rc6! Re7 19. Rc7 Re5+
20. g5 K×b6 21. R×h7 Kc6 22. Kh6 Kd6 23. g6 Re1
24. Rf7 Ke6 25. Rf2 Ra1 (374వ పటం) (ఇంతకు ముందు పరిశీలించి
నటువంటి చివరి దశ పరిస్థితి ఇప్పుడు వచ్చింది. నల్ల రాజ్ f3 కేజీలో అడ్డగించబడిన
కారణంగా నలుపు బంటు కోసం తన ఏనుగుని ఇచ్చుకోవాలి.) 26. g7 Rh1+
27. Kg6 Rg1+ 28. Kh7 Rh1+ 29. Kg8 Ke7 30. Re2+
Kd7 31. Re4! Rh2 32. Kf7. నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు

374వ పటం



1956లో మాస్కోలో ఆల్ఫోహిన్ మెమోరియల్ పోటీలో బొత్సన్నిక్ వైడోర్ఫుల మధ్య జరిగిన ఆటలో వచ్చిన చివరి దశ పరిస్థితి కూడా చాలా విశేషమైనది (375వ పటం).

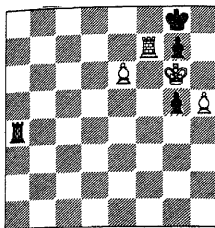
375వ పటం



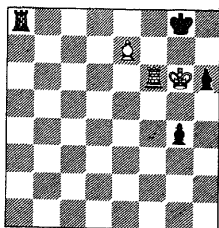
తెలుపుకి ఒక బంటు ఎక్కువగా ఉంది. అతని రాజు, ఏనుగు మంచి చోరమైన స్థానాల్లో ఉన్నాయి. అయినా బంటున్నీ ఒక వైపునే ఉండడం చేత గెలవడం అంత తేలికైన విషయమేమీ కాదు. ఇంతకు ముందు ఉదాహరణ లో చూసినట్లుగా దూరంగా ఎదురులేని బంటు ఉంటే దాన్ని తోసుకుని వెళ్లడం చాలా తేలికైన పని. కాని ఈ పరిస్థితిలో కూడా విజయం సాధించ దానికి బొత్సన్నిక్ ఒక పసందైన దారి కనిపెట్టాడు.

1. e5 f×e5 2 f×e5 Ke7 3 e6 Ra4 (3. ... Rb7కి జవాబుగా 4. Rd7+! R×d7 5 e×d7 K×d7 6. Kg6 వరసలో తెలుపు గెలుస్తాడు)
4. g5! h×g5 (4. ... Ra7 ఎత్తు వేసి నలుపు తన రక్షణని పటిష్టం చేసుకోవచ్చు. కాని అప్పుడు కూడా 5 Re5! అడి 6. Kg6 దెబ్బతో తెలుపు గెలవాలి) 5 Rd7+ Kf8 6. Rf7+ Kg8 7. Kg6! (376వ పటం)
(చాలా ముందు చూపుతో వేసిన ఎత్తు. g బంటుని బలిచేసి, ఆ శ్రేణిలో 'షే'లు రాకుండా తెల్ల రాజు g6 గడితో దాంకుంటున్నాడు) 7. ... g4

376వ పటం



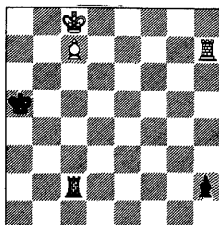
377వ పటం



8. h6! g×h6 (లేక 8. ... Re8 9. h×g7 g3 10. e7 g2 11. Rf8+ వగైరా) 9. e7! Re8 (9. ... Re6+కి జవాబుగా 10. Rf6 వస్తుంది) 10. Rf6! (377వ పటం). నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు. 10. ... Re8కి జవాబుగా 11. Rd6! వస్తుంది. అప్పుడు నలుపు 12. Rd8 దెబ్బను ఏ విధంగానూ కాచుకోలేడు.

అభ్యాసం 62.

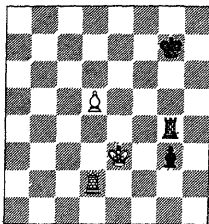
378వ పటం



లాస్కర్ తయారుచేసిన చివరి దశ విశ్లేషణని (378వ పటం) పూరించండి. తెలుపు ఆట ప్రారంభిస్తూ గెలువాలి. నల్ల రాజుని వెనక్కి తరిమి తన ఏనుగుని h2 బంటు కోసం బలిచేసి e7లో ఉన్న బంటుని మంత్రి చేసుకుని తెలుపు యెలా గెలుస్తాడు?

అభ్యాసం 63.

379వ పటం

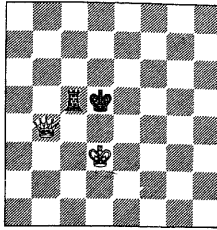


379వ పటంనుంచి కూడా (కొపాయెవ్ క్యూర్సిన చివరి దశ విశ్లేషణ) తెలుపు ఆట ప్రారంభిస్తూ గెలుస్తాడు. తన ఏనుగుని బంటుకి బలిచేసి ప్రత్యర్థి తన బంటుని చంపకుండా తెలుపు అడ్డగిస్తాడు.

మంత్రికి ప్రతిగా ఏనుగు

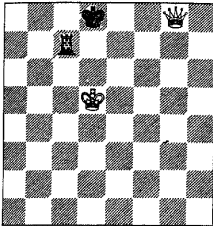
తెలుపు గెలిచేందుకు ఉపయోగించే పథకం చాలా సులభమైనది. నల్ల రాజుని బల్ల అంచుకి తరమడం, రాజుని, ఏనుగుని వేరు వరచడం, తర్వాత 'షా'లు ఇస్తూ ఏనుగుని చంపడం లేకపోతే అటకట్టు చెయ్యడానికి వీలుగా రాజుని కూడా ముందుకి తీసుకుని వెళ్లడం (380వ పటం).

380వ పటం

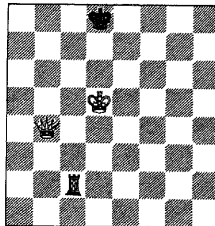


1. Qe4+ Kd6 2. Kd4 Rc6 3. Qe5+ Kd7 4. Kd5 Rc7
5 Qe6+ Kd8 6. Qg8+ (381వ పటం) (6. Kd6? పాఠపాటు.
జనాబుగా 6 . Rc6+! 7. Kxc6 వరసలో ఆటతప్పు అవుతుంది.
ఇటువంటి చివరి దశ పరిస్థితులలో తప్పుకాకుండా జాగ్రత్త పడడం చాలా
అవసరం) 6 Ke7 7 Qg7+ Kd8 8 Qf8+ Kd7 9 Qb8! Rc2!
(లేదా 9 Rc8 10 Qd6+ Ke8 11 Ke6) 10 Qb5+ Ke7
11 Qb4+ Kd8 (382వ పటం) (11... Kd7 12 Qa4+ గానీ;

381వ పటం



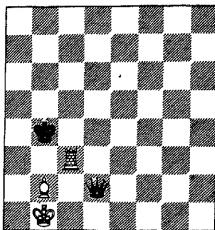
382వ పటం



11. ... Kf7 12. Qf4+ వగైరా) 12. Kd6 ఆడి తెలుపు
గెలుస్తాడు.

ఏనుగు, బంటు కలిసి కొన్ని సందర్భాలలో మంత్రానికి ప్రతిగా 'ద్రా' సాధించ
గలవు.

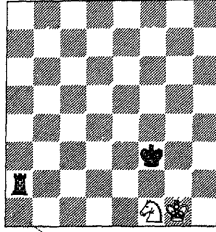
383వ పటం



383వ పటంలో పరిస్థితినుంచి తెలుపు చేయవలసిందల్లా ఏనుగుని e3, బి
గళ్లలో జరుపుతూ ఉండడం. నల్ల రాజుకి రోపలికి చొచ్చుకు రావడానికి దారి
దొరకదు.

ఏనుగుకి ప్రతిగా శకటు లేక గుర్రం

శకటు కంటే గుర్రం కంటే ఏనుగు చాల బలమైంది. ఏనుగుకీ వాటికి
విలువలో వున్న తేడాని "వాసి" అంటారు. చివరి దశ పరిస్థితుల్లో బంటు
కూడా బల్లమీద వుంటే విజయం సాధించడాన్ని వాసి సరిపోతుంది. కాని
బంటు అన్నీ మార్చిడి అయిపోతే ఏనుగు వున్న ఆటగాడికి శకటు లేక గుర్రం వున్న
ఆటగాడిమీద గెలిచే అవకాశాలు చాల అరుదు.



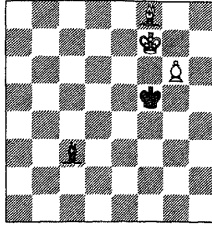
ఇప్పుడు ఎత్తు తెలుపుదయితేనే ఆట 'ద్రా' అవుతుంది.

1 Nh2+ Kg3 2 Nf1+ Kh3 వరసలో నల్ల రాజాకి 'షా'లు చెప్తూ దూరం తరిమి ఇప్పుడు 3. Kh1 ఆడి తెలుపు అపజయం రాకుండా కాపాడుకుంటాడు. ఉదాహరణకు 3 Rf2 4 Kg1 Rg2+ 5 Kh1 Rg8 6 Nd2! Kg3 7 Kg1! వగైరా వరసలో ఆట 'ద్రా' అవుతుంది

శకటుకీ, బంటుకీ ప్రతిగా శకటు

చివరి దశలో ఇటువంటి పరిస్థితులు చాలా వరకు 'ద్రా' గానే ముగుస్తాయి. బలహీనమైన వక్షం శకటుని బంటు కోసం బలి చేస్తే చాలు, ఆట 'ద్రా' అవుతుంది. కాని కొన్ని ప్రత్యేకమైన పరిస్థితులలో విజయానికి అవకాశాలు ఉంటాయి.

ఉదాహరణకు 386వ పటంనుండి తెలుపు ఈ విధంగా విజయాన్ని సాధిస్తాడు: 1. Bg7 Bd2 2. Bd4 Bh6 (నల్ల శకటు h6—f8 కర్ణాన్ని



అక్రమించుకున్నప్పటికీ ఈ కర్లంలో అది ఎక్కువ సేపు నిలవలేదు)
3 Be3! Bf8 4 Bd2 Bc5 5 g7.

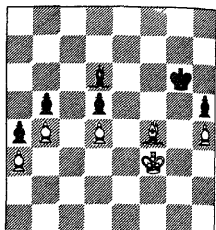
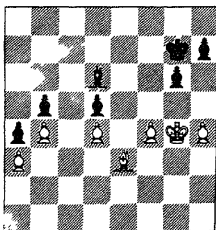
ఎక్కువ బంటు, శకట్టుతో చివరి దశలు

ఆట చివరన అటగాల్లిద్దరికీ ఒకే రంగు గడి శకట్టు ఉంటే వారి వారి బంటు కూర్చుమీద ఆట ముగింపు ఆధారపడి ఉంటుంది.

ఈ బంటువేతనే నిరోధించబడ్డ “చెడ్డ” శకటు సంకటానికి దారి తీస్తుంది. మిగిలిన విషయాలన్నీ సమానంగా ఉన్నప్పుడు “మంచి” శకటు ఉన్న వానికి “చెడ్డ” శకటు ఉన్న వాకంటే చాలా అధికృత ఉంటుంది.

ఇదే సంగతిని మాస్కోలో 1949లో కష్టయెన్, జగ్గోన్స్కీల మధ్య జరిగిన ఆట ఉదాహరిస్తుంది (387వ పటం).

నలుపుకి అవకాశం దొరికితే h5+, Kf6, Kf5 ఎత్తులు వేసి సునాయా సంగ విజయం సాధిస్తాడు.

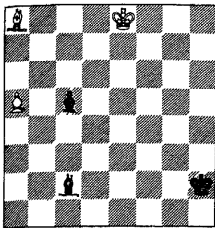


అటు ఈ విధంగా సాగింది: 1. f5 h5+! 2. Kg5 Be7+ 3. Kf4 Kf6! 4. f×g6 Bd6+ 5. Kf3 K×g6 6. Bf4 (388వ పటం) (లేక 6. Bg5 Kf5 7. Be3 Be7 8. Bf2 Bf6! వరసలో నలుపు ఒక బంటుని గెల్చుకుంటాడు) 6. .Be7 7. Bg3 (తెల్ల బంట్లని దాడి చేస్తున్న “మంచి” నల్ల శకటుకి మందకొడిగా తన బంట్లనే కాచుకుంటూ తిరిగే తెల్ల శకటుకీ మధ్యనున్న స్పష్టమైన భేదాన్ని గమనించండి) 7. .Bf6 8. Bf2 Kf5 తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు

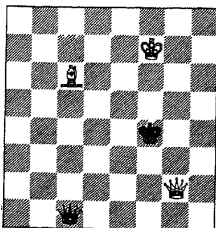
తెల్ల గళ్లలో తిరుగుతున్న శకట్లతో కూడిన పై చివరి దశ పరిస్థితి (ట్రోయిట్స్కి విశ్లేషణ) చాల ఆసక్తికరమైనది (389వ పటం).

తెలుపు ప్రారంభిస్తూ గెంవాలి: 1. a6 c4 2. a7 c3 3. Bh1! (ఈ సాగపైన ఎత్తు తెలుపుకి విజయాన్ని సాధించి పెడుతుంది దీని ముఖ్యోద్దేశం 3. .. Bg6+ 4. Ke7 c2 5. a8Q c1Q వరసలో 6. Qg2++ అడి మంత్రితో అటకట్టడం). 3. . Ba4+ (3. .. Be4 ఎత్తు పీలు కాదు. జవాబుగా 4. B×e4 తర్వాత శకటు c2 గడిని కూడా కాస్తుంది) 4. Kf7! (రాజు తప్పుకోవడానికి ఇది సరైన గడి. దీని అర్థం ముందు ముందు స్పష్టమౌతుంది) 4. . Bc6! 5. B×c6 c2 6. a8Q c1Q 7. Qa2+ Kg3!

389వ పటం



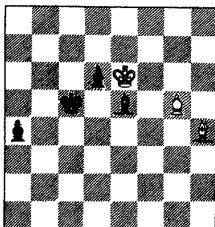
390వ పటం



8 Qg2+ Kf4 (390వ పటం) (8 .. Kh4కి జవాబుగా 9. Qf2+ Kg4 10 Bd7+ Kg5 11. Qg3+, ఈ వరసలో 9 ... Kh5కి జవాబుగా 10 Bf3+ Kg5 వరసలో మళ్ళీ 11. Qg3+ వస్తుంది) 9. Qf3+ Kg5 (9 Ke5కి జవాబుగా 10 Qf6++) 10 Qg3+ Kf5 11. Qg6+ Kf4 12 Qh6+ వరసలో తెలుపు మంత్రిని గెల్చుకుంటాడు

అభ్యాసం 64.

391వ పటం



వసీల్చికావ్ కూర్చిన చివరి దశ విశ్లేషణని (391వ పటం) సాధించండి. తెలుపు ప్రారంభిస్తూ ఆట 'ద్రా' చెయ్యాలి. చూసిన వెంటనే తెలుపు పరిస్థితి ఏం లాభం లేనట్లు అనిపించినా తట్టు సాయంగా అతను రక్షణ చేసుకుంటాడు.

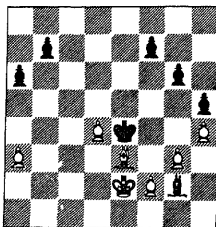
తెల్లగడి, నల్లగడి శకట్లతో చివరి దశలు

ఇరుపక్షాలకీ వేరు వేరు రంగు శకట్లు బల్లమీద ఉన్నప్పుడు ఆట 'ద్రా' కావడానికి అవకాశాలు పెరుగుతాయి. ఒక్కొక్కప్పుడు ఒక బంటు ఎక్కువ ఉన్నా కూడా విజయం సాధ్యం కాదు. కొన్ని ప్రత్యేక పరిస్థితులలో మాత్రం ఒక పక్షం గెలుపొందవచ్చు.

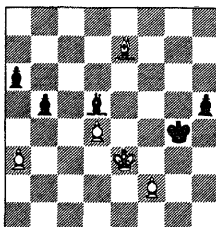
బ్రిడ్జ్ 1956లో ఫూక్స్ హోల్ మొవల్ మధ్య జరిగిన ఆటలో వచ్చిన పరిస్థితి (392వ పటం) చాల చక్కగా ఈ విషయాన్ని ఉదహరిస్తుంది.

ఇద్దరికీ సమాన సంఖ్యలో బంటు ఉన్నాయి. శకట్లు వేర్వేరు రంగు గళ్లలో తిరుగుతున్నాయి ఆట 'ద్రా' అయితీరాలి అనిపిస్తుంది. కాని రాజా

392వ పటం



393వ పటం

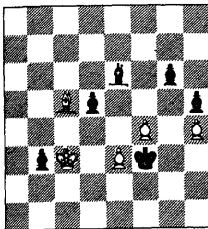


పరిస్థితి చురుగ్గా ఉండడం వలన, అవకాశం లభిస్తే మంత్రి వైపు భాగంలో ఎదురులేని బంటు తయారుచేసుకునే వీలు ఉండడం వలన నలుపుకి కొంత ఆధిక్యత ఉంది రాజు వైపు భాగంలో కూడా ఎదురులేని బంటు తయారు చెయ్యడానికి హోల్మొవ్ తెలివైన పథకం అవలంబిస్తున్నాడు. 1 f6! 2 Kd2 (ఇప్పుడు కాని, మరి కొన్ని ఎత్తుల తర్వాత కాని d5 ఆడి బంటుని బలి ఇచ్చి తెలుపు తన రాజు, శకట్ల కదలికని మెరుగు పరచుకోవల్సింది.' తెలుపు మందకొడిగా ఆడటం మూలాన, నలుపు నిరాటంకంగా తన పథకాన్ని అమలు పరుస్తున్నాడు) 2 ... Kf5 3 Bf4 g5 4 Bc7 Kg4 5 Bd8 g×h4 6. g×h4 K×h4 7. B×f6+ Kg4 8 Ke3 Bd5! 9 Be7 b5 తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు (393వ పటం). d, f శ్రేణుల్లో ఉన్న తెల్ల బంట్లని నలుపు సునాయాసంగా ఆవగలడు. కాని దూరంగా ఉన్న ఎదురులేని నల్ల బంట్లని తెలుపు ఆపలేడు.

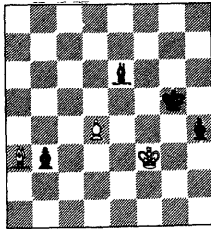
1955లో 22వ సావియట్ ఛాంపియన్ షిప్ సోవీయట్ కోత్వోత్ టి నలుపు ఆదుతూ బొత్స్విక్, వేరు రంగు శకట్లు ఉన్నప్పటికీ చివరి దశ విశ్లేషణని సోలిన రీతిలో అమోఘంగా ఆడి విజయాన్ని సాధించాడు (394వ పటం).

1. ... g5! (బొత్స్విక్ మిలితాన్ని ప్రారంభిస్తున్నాడు) 2 f×g5

394వ పటం



395వ పటం

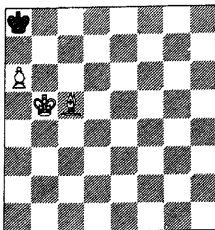


(2 h×g5 h4 3 Bd6 Bf5 4 g6 B×g6 5 f5 B×f5 6 K×b3 Kg2 వరనలో కూడా తెలుపుకేమీ ప్రయోజనం లేదు తెలుపు, ఎదురులేని బంటు కోసం విధిగా తన శకటుని ఇచ్చుకోవాలి) 2 . d4+! (నలుపు ఇంకో బంటుని బలిచేస్తున్నాడు) 3 e×d4 (3 B×d4 కూడా ఏమీ లాభం లేదు) 3 . Kg3 4 Ba3 (4 Be7 K×h4 5 g6+ Kg4 తర్వాత ఏదైనా ఒక నల్ల బంటు కోసం తెలుపు తన శకటుని ఇవ్వక తప్పదు) 4 K×h4 6 Kd3 K×g5 6. Ke4 h4 7. Kf3 (395వ పటం) (లేక 7 d5 B×d5+) 7. .. Bd5+. తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

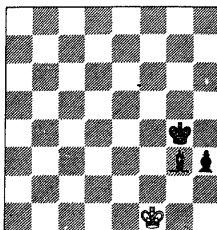
రాజు, శకటు, ఏనుగు బంట్లకీ ప్రతిగా రాజు

396వ, 397వ పటాలలోనూ బలమైన వజ్రానికి ఒక ఏనుగు బంటు, ఒది మంత్రి కాబోయే గడిని రక్షించలేని శకటు ఉన్నాయి ఇటువంటి పరిస్థితి లలో ఆట 'ద్రా' చెయ్యడం కోసం ఒంటి రాజు బంటు ముందున్న మూల గడిని ఆక్రమించుకుంటే చాలు (396వ పటం). ఆ మూలనుండి ఒంటి రాజుని తరమడం అసాధ్యం. ఆటతట్టు అయే ప్రమాదం కలగచ్చు.

396వ పటం



397వ పటం



397వ పటంనుంచి ఎత్తు తెలుపుదైతే 1 Kgl తర్వాత ఆట 'డ్రా' లవుతుంది కాని ఎత్తు నలుపుదైతే అతను తెల్ల రాజుని మూలకి రానియకుండా 1 . Bh2! ఎత్తు వేసి తర్వాత తెల్ల రాజుని ఇంకా వెనక్కి తరిమి విజయం సాధిస్తాడు

ఏనుగు బంటు మంత్రి కాబోయే గడిని శకటు అడుపులో పెట్టుగల్గితే గెలుపు తేలికగా లభిస్తుంది.

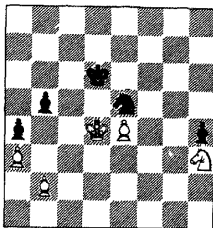
గుర్రాలతో చివరి దశలు

పరిస్థితిలో గాని, బంగంలో గాని ప్రాబల్యం ఉన్నప్పుడు గుర్రాలతో కూడిన చివరి దశలలో సునాయాసంగా గెలుపు రాబట్టవచ్చు. ఇటువంటి చివరి దశలలో దూరంగా ఉండే ఎదురులేని బంటు, చురుకైన రాజు, గుర్రం కలిగి ఉండటం వంటి విషయాలు ప్రముఖ పాత్ర వహిస్తాయి.

398వ పటంలో నలుపు పక్షానికి దూరంగా వున్న ఎదురులేని బంటు కేంద్రంలో వున్న తెల్ల బంటు కంటే బలంగా వుంది

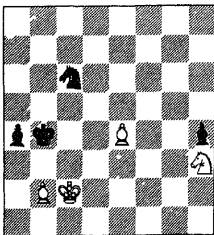
1934లో జ్యూరిచ్ లో లాస్కర్ నింవోవిచ్ ల మధ్య జరిగిన ఆటలో

398వ పటం

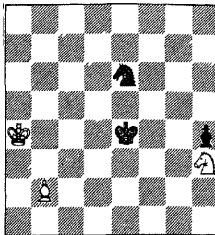


398వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితి వచ్చింది ముందుగా నలుపు తెల్ల రాజుని కేంద్రంనుండి దూరంగా తరుముతున్నాడు. 1 Nc6+ 2 Ke3 Kc5 3 Kd3 b4! 4 a×b4+ K×b4 5 Kc2 (399వ పటం) (లేకపోతే 5. . Kb3 తర్వాత b2లో తెల్ల బంటు పోతుంది) 5 Nd4+ 6. Kb1 (6 Kd3 Ne6 7 Kc2 Kc4! వరసలో కూడా తెలుపుకి ఏమీ లాభం లేదు. నలుపు e4లో ఉన్న బంటుని గెల్చుకుంటాడు) 6 . Ne6 7. Ka2 Kc4! 8 Ka3 Kd4 9 K×a4 K×e4 (400వ పటం)

399వ పటం



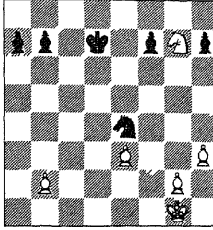
400వ పటం



(ఇప్పుడు ఇరువదలకీ బలగంగో సమానత్వం - చెరి ఒక గుర్రం, బంటు ఉన్నాయి. అయినా తెలుపు ఆటని రక్షించుకోలేదు. గుర్రాలతో కూడిన చివరి దశలలో ఏనుగు బంటు, మిగిలిన బంట్లకంటే చాలా శక్తివంతమైనది. పైగా, ఈ పరిస్థితిలో నల్ల బంటు చాలా ముందుకి పోయింది. రాజుతో తెల్ల గుర్రమీద దాడి చేసి నలుపు సునాయాసంగా విజయం సాధిస్తాడు) 10. b4 Kf3 11. b5 Kg2! తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

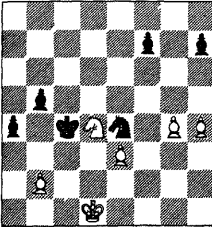
1937లో 10వ సోవియట్ ఛాంపియన్‌షిప్ పోటీలలో రబిన్‌విచ్ జెల వెనెత్స్ మధ్య జరిగిన ఆటలో 401వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితి వచ్చింది. ఇరువదల బలాల మోహరింపుని పోల్చి చూద్దాం. కేంద్రంలో ఉన్న నల్ల

401వ పటం

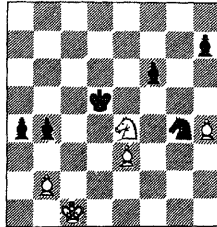


గుర్రం మూలంగా తెలుపుకి స్వేచ్ఛగా ఆడడానికి ఇబ్బంది ఉన్నందున తెల్ల గుర్రం ఒక మూలగా ఉంది. తెల్ల రాజుకంటే ముందుగా నల్ల రాజు కేంద్రం లోకి త్వరగా రాగలడు. నలుపుకి a ఫ్రీటిలో దూరంగా ఎదురులేని బంటు లభించే అవకాశం ఉంది. తెలుపుకి దూరంగా ఎదురులేని బంటు లభించే అవకాశం లేదు. ఈ విషయాలని బట్టి నలుపుకి పరిస్థితిలో ఆధిక్యత ఉందని అంచనా వేయవచ్చు. ఆట ఈ విధంగా కొనసాగింది 1. Kf1 Kc6 2. Ke2 Kd5 3. Nf5 (3. Kd3కి జవాబుగా 3. Nc5+, తర్వాత Ke4 గాని,

402వ పటం



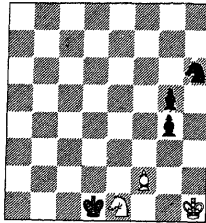
403వ పటం



Kc4 గాని వస్తుంది) 3 . Kc4 4 Nd4 a5 5 h4 a4 6 g4 b5
 7. Kd1 (402వ పటం) (7. g5 అడితే 7. b4 8 Kd1 Kd3
 వగైరా) 7. Nf2+ 8 Kc2 N×g4 9. Nf5 f6 10 Nd6+ Kc5
 11. Ne4+ Kb4 12 Kd2 Kb3 13 Kc1 Kc4 14 Kd2 b4
 15 Kc1 Kd5 తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు (403వ పటం).

అభ్యాసం 65.

404వ పటం



404వ పటంనుంచి గుల్వాయెవ్ కూర్చిన ఈ చివరి దశ విశ్లేషణని
 సాధించండి. తెలుపు ఆట ప్రారంభిస్తూ ఆట 'ద్రా' చెయ్యాలి.

క్లిష్టమైన చివరి దశలు

క్లిష్టమైన చివరి దశలలో ఆట కొనసాగించేటప్పుడు ముఖ్యంగా గుర్తుంచు
 కోవలసిన విషయాలు మూడు:

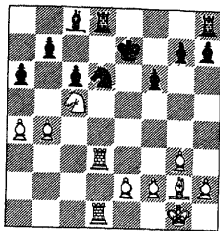
a) బలాలు ఆనరా ఎప్పుడూ ఉండేటట్లుగా ఎదురులేని బంటు తయారు
 చేసుకోవడానికి ప్రయత్నించాలి;

b) తన బలాన్ని సాధ్యమైనంత చురుకైన రీతిలో మోహరించాలి;

c) ప్రత్యర్థి బంట్లని ఆవదానికి, మీ బంట్లని ముందుకు తొయ్యడానికి మీరుగా మీ రాజుని కేంద్రానికి దగ్గరగా తీసుకురావాలి.

405వ పటంలో చూపించిన పరిస్థితినుంచి తెవెన్ఫిన్ (తెలుపు) ఫ్లీర్ తోటి (మాస్కో, 1936) ఆడి, చివరి దశ పరిస్థితిలో ఎంత నేర్పుగా విజయం సాధించాడో గమనించండి.

405వ పటం

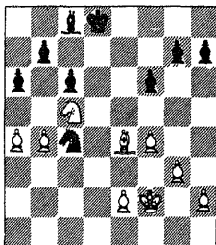


తెల్ల ఏనుగులు, గుర్రం, శకటు ప్రత్యర్థి బలం కంటే చురుకైన స్థానాలు ఆక్రమించుకున్నాయి. అంచేత తెలుపుకి కొంచెం అయినా నష్టమైన ఆధిక్యత ఉంది. ఇక ఎత్తు తర్వాత తెలుపు తన రెండు బంట్లతో ప్రత్యర్థి మంత్రి వైపు మూడు బంట్లని నిరోధించవచ్చు. తెలుపుకి కేంద్రంలో e క్రేడిలో ఎదురులేని బంటు లభిస్తుంది.

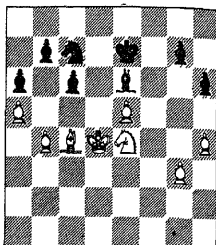
ఆట చివరి దశ ఈ విధంగా కొనసాగింది. 1. f4! (ఏనుగుల మార్పిడి జరగబోతోందని ముందుగానే ఊహించి, తెలుపు తన రాజుని కేంద్రంలోకి తేవడానికి మార్గం చేసుకుంటున్నాడు) 1. . . Nc4 2. Kf2 R×d3 3. R×d3 Rd8 4. R×d8 K×d8 5. Be4! (406వ పటం) (ఓంపో పొందుతూ తెలుపు తన శకటుని మంచి గడిలోకి మారుస్తున్నాడు. ఈ డి

నుంచి శకటు బల్ల రెండు వైపులని దాడిలో ఉంచుతుంది) 5. h6
 6. Bd3 Nb6 (6...Nb2 ఎత్తు మెరుగు) 7 e4! Na8 8 Ke3 Nc7
 9 a5! Ke7 10 Bc4 Kd6 11 Kd4 Ne8 12. e5+ fxe5
 13. fxe5+ Ke7 14. h4! Nc7 15 Ne4 Be6 (407వ పటం) (లేక

406వ పటం



407వ పటం



14 Ne8 అడితే 15 Kc5 తర్వాత తెల్ల రాజు (నల్లర్ని కుహరంలోకి
 వొచ్చుకొని పోయి ఆట తేలి పోతుంది.) 16 Nd6 Bxc4 17 Kxc4
 Ke6 18. Nxb7. నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు. 18. .. Kxe5
 19. Kc5 Nd5 20 Nd8 తర్వాత తెలుపు విస్ఫందేహంగా గెలుస్తాడు.

8. చదరంగ చిత్రణ

చదరంగ చిత్రణ అనేది చాలా ఆసక్తిదాయకమైన కళ. చదరంగం సమస్యలని చిత్రించడం, సాధించడం, చివరి దశ విశ్లేషణలలో ఉన్న క్రియాత్మక శక్తి వలన ఆకర్షితులై ఎంతో మంది జెల్సాహితులు ఈ కళని అభ్యసిస్తున్నారు.

చదరంగ చిత్రణలో యివి రెండూ మహా జనాదరణమైన ఉపవిభాగాలు.

తెలుపు గాని, నలుపు గాని ఒక నిర్ణీతమైన ఎత్తుల సంఖ్యలో ఆటకట్టు చెయ్యడానికి వీలుగా కూర్చబడిన పరిస్థితులని “సమస్యలు” అంటారు. సమస్యని సాధించడానికి కావలసిన ఎత్తుల సంఖ్యని బట్టి వీటిని రెండెత్తుల సమస్యలు (twomovers), మూడెత్తుల సమస్యలు (threemovers) మొదలైన విధంగా నిర్దేశించవచ్చు.

“చివరి దశ విశ్లేషణ” అనేవి కూడా సమకూర్చబడిన పరిస్థితులే. వీటిలో తెలుపు లేక నలుపు గెలవడానికి గాని, ‘డ్రా’ చెయ్యడానికి గాని మార్గాలు ఉపెట్టాలి.

రష్యా దేశానికి చెందిన బ్రోయిట్స్కీ, వి. ఫ్లాతోవ్, ఎమ్. ఫ్లాతోవ్, ఎల్. కుబ్జెల్, ఎ. గలిట్స్కీ, ఎల్. ఇసాయెవ్లు చదరంగ చిత్రణ కళలో సేదెన్నికగన్న వారితో కొందరు.

ఎంతో ఆమోఘమైన “చివరి దశ విశ్లేషణలు” సమకూర్చి, ప్రఖ్యాతి గాంచిన బ్రోయిట్స్కీకి అభినందన సూచకంగా సోవియట్ ప్రభుత్వం “ప్రతిభా కళా సేవకుడు” అనే బిరుదునిచ్చింది.

ప్రస్తుతం సోవియట్ చదరంగ సమస్య కళాకారులు సమస్యలు, చివరి దశ విశ్లేషణల చిత్రణలో కొత్త పుంతలు తొక్కుతూ, తమ రచనలని సోవియట్, అంతర్జాతీయ పోటీలకి పంపిస్తున్నారు. తాము కూర్చిన వాటిని వ్రాతకంలో ప్రచురిస్తున్నారు. సోవియట్ యూనియన్ లో వివిధ జట్ల మధ్య చదరంగ చిత్రణలో తరుచూ పోటీలు జరుగుతూ ఉంటాయి.

సమస్యలనీ, విశ్లేషణలనీ తయారుచేసేటప్పుడు ముఖ్యంగా చూడవలసిందేమిటంటే బల్గమీద ముందుగా చూపించే పరిస్థితి సాధ్యపూర్వకంగా ఉండాలి. అంటే ప్రారంభ స్థితినుంచి చదరంగ స్మృతాలననుసరిస్తూ ఆడగా వచ్చిన పరిస్థితులే సమకూర్చాలి. (ఉదాహరణకు h1లో తెల్ల శకటు, g2లో తెల్ల బంటు ఉండడానికి వీలు లేదు.) సమస్యని పూరించడానికి మార్గం ఒకటే ఉండాలి. సాధ్యమైనంత తక్కువ బరిగంతోటే సమస్యని కూర్చాలి.

సమస్యలని, విశ్లేషణలని సాధిస్తే మీకు మిళిత దృష్టి అలవడుతుంది. మధ్య దశలో వచ్చే క్లిష్టమైన పరిస్థితులని అంచనా వేయగలుగుతారు. ఇచ్చిన పరిస్థితిలో బల్గమీద ఉన్న ప్రతి బంటు, బరిం ఎటువంటి పాత్ర వహిస్తుందో వసిగట్టగలుగుతారు. ఇంతే కాకుండా సాధ్యమైనన్ని తక్కువ ఎత్తులలో గెలిచే నేర్పు, ఎంతో ప్రతికూలమైన పరిస్థితులలో 'ద్రా' కోసం పాటుపడగలిగే ఓర్పు మీకు లభిస్తాయి.

సమస్యలు, విశ్లేషణలు మీ ఆలోచనా శక్తిని పెంపొందించి, కొత్త కొత్త మూల భావాలని పరిచయం చేస్తాయి.

సమస్యలు

సమస్యలని కూర్చేటప్పుడు, లీర్చేటప్పుడు ముఖ్యంగా గమనించవలసిన విషయాలు ఇదు.

1. పూరణలో మొదటి ఎత్తు సామాన్యమైనదిగా ఉండాలి. అంటే — బలాన్ని చంపడం గాని, 'షి' చెప్పడం గాని లేకుండా.

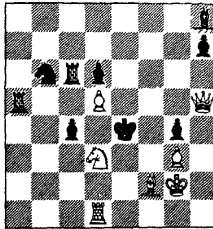
2. నల్ల రాజు తప్పకోవడానికి వీలున్న గళ్లని మొదటి ఎత్తుతో అడ్డ గించకూడదు.

3. రెండేత్తుల సమస్యలలో ప్రారంభ పరిస్థితినుంచి తెల్ల రాజుకి 'షి' వచ్చే అవకాశం ఉండకూడదు అటువంటి అవకాశం ఉంటే దాన్ని ఎదుర్కొంటూ తెలుపు ఆటకట్టు చెయ్యగలిగి ఉండాలి.

4. నలుపుకి రక్షణ చేసుకోవడానికి ఎంత ఎక్కువ సంఖ్యలో జవాబులు ఉంటే సమస్య అంతరక్తి కడుతుంది. దీని మూలంగా సమస్య పూరణలో ఎక్కువ వరసలు ఉండటానికి వీలవుతుంది.

5. పూరణలు వీలయ్యే వరసలన్నింటిలోనూ, తెలుపు మొదటి ఎత్తు అలాగే తర్వాతి ప్రతి యెత్తు విధిగా ఒకటే ఉండాలి

408వ పటం



ఉదాహరణకు 408వ పటంలో చూపించిన ఇన్ఫర్మాన్స్ కూర్చిన సమస్యని పరిశీలిద్దాం. తెలుపు ప్రారంభిస్తూ రెండేత్తులలో ఆటకట్టు చెయ్యాలి.

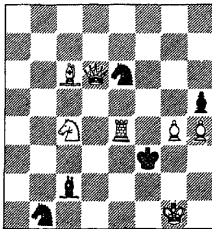
సమస్యని పూరించే ముందు ఒక విషయం గమనించండి. d3లో ఉన్న బంటుని, d3లో ఉన్న గుర్రాన్ని నలుపు చంపవచ్చు. ఎత్తు నలుపురై, అతను గుర్రాన్ని చంపితే, 1. ... c×d3కి జవాబుగా తెలుపు 2. Re1++తో

అటకట్టు చేస్తాడు. నల్ల బంటు d3 గడిలో ఉన్న కారణంచేత నల్ల రాజు ఆ గడిలోకి వెళ్లడానికి వీలు లేదు. అలాగే 1. .. R×d5కి జవాబుగా 2. Q×g4++ (ఇప్పుడు d5 గడికి నల్ల రాజు వెళ్లడానికి వీలు లేదు) 1. .. N×d5కి జవాబుగా 2. Q×h7++ (నువ్వు d5 గడికి అడ్డుం వచ్చింది) ఎత్తులు వస్తాయి.

పై సమస్యని సాధిస్తూ తెలుపు 1. Ne5! అడతాడు (ఇప్పుడు 2 Rd4++ దెబ్బ ఉంది). 1. .. R×d5కి జవాబుగా 2 Re1 ++ (d5 గడి ఆవరోధం) 1 .. B×e5, 2 Q×h7++ (e5 గడికి అడ్డుం వచ్చింది); 1 .. d×e5, 2 Q×g4++ (నువ్వు e5 గడికి అడ్డుం).

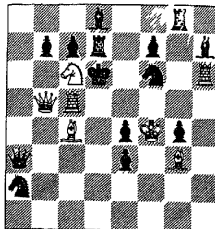
ఆసక్తికరమైన కొన్ని సమస్యలు 409-415వ పటాలలో చూడండి (వాటిని సాధించండి). వాటికి పరిష్కారాలు అధ్యాయం చివర ఉన్నాయి. సమస్యలలో ఎప్పుడూ మొదటి ఎత్తు తెలుపుదే గాబట్టి ప్రత్యేకించి ఈ విషయాన్ని ప్రతీ సమస్య కింద సూచించవసరం లేదు.

గరిబ్స్కీ, 1892
409వ పటం



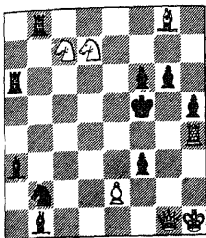
రెండెత్తులలో అటకట్టు

ఇసాయెవ్, 1928
410వ పటం



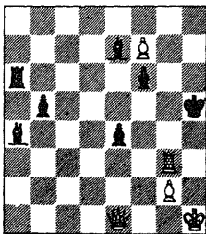
రెండెత్తులలో అటకట్టు

కుబ్జెర్, 1928
411వ పటం



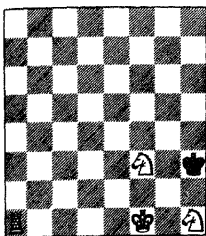
రెండెత్తులలో ఆటకట్టు

కుబ్జెర్, 1936
412వ పటం



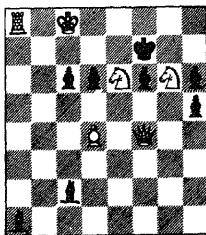
మూడెత్తులలో ఆటకట్టు

సెకోర్స్కి
413వ పటం



మూడెత్తులలో ఆటకట్టు

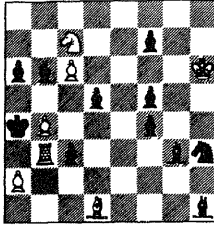
అల్ఫ్ హెన్, 1914
414వ పటం



మూడెత్తులలో ఆటకట్టు

సెప్టెంబర్, 1965

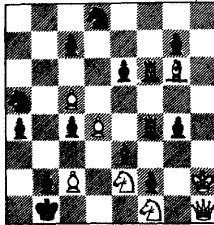
415వ పటం



నాలుగో కత్తులలో ఆటకట్టు

ప్రసిద్ధిచెందిన రష్యన్ ఆటగాడు పేత్రోవ్ 1824 సంవత్సరంలో కూర్చిన నమస్కని 416వ పటంలో చూడండి. దీన్ని విస్తరించి వివరించి

416వ పటం



పరిష్కారం యిస్తున్నాం. దీని పేరు "మాస్కిమంచి పారిష్ కి నెపోలియన్ పరియం."

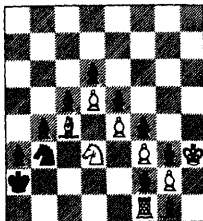
a1 గది మాస్కో h8 గది పారిష్. a8—h1 దీర్ఘ కర్ణం బెరజినా నది. నల్ల రాజేమా నెపోలియన్, అతన్ని వెంటాడే రష్యన్ అశ్వికదళం తెల్ల గుర్రాలు. సమస్య పూరణం చాలా రంజగా ఉంటుంది.

1. Nd2+ Ka2 2. Nc3+ Ka3 3. Ndb1+ Kb4 4. Na2+ Kb5 5. Nbc3+ Ka6 6. Nab4 [నెపోలియన్ బెరజినా నదిని దాటటవ్వదు అతన్ని పట్టి బంధించే అవకాశాన్ని జారవిడిచిన ఉదంతాన్ని సూచిస్తూ షెత్తోవ్ ఇలా రాస్తాడు: "మంత్రితో నెపోలియన్ దారిని అడ్డగిస్తే (బహుశా 6. Qa8++ ఎత్తు), పారిష్ పట్టణానికి పోకుండా అతని అటకట్టింది") 6. ... Ka7 7. Nb5+ Kb8 8. Na6+ Kc8 9. Na7+ Kd7 10. Nb8+ Ke7 11. Nc8+ Kf8 12. Nd7+ Kg8 13. Ne7+ Kh8 14. Kg2++.

పారిష్ వరకూ పారిపోయిన తర్వాత నెపోలియన్ అటకట్టింది. యీ ముష్యర్ బలాబలాం మోహరింపు చూద్దానికే తమాషగా వుంటుంది.

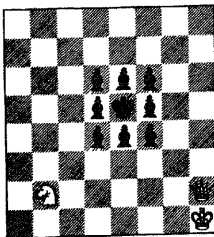
1878లో షూమెర్ కూర్చిన "బాల్కన్స్ పర్యటాని లాటడం"

417వ పటం



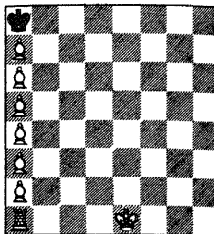
సమస్య (417వ పటం) కూడా చూద్దానికి చాలా వనందుగా ఉంటుంది. తెలుపు ఎనిమిది ఎత్తులలో ఆటకట్టాలి. పూర్ణ చాలా సులభం.

“భూగృహంలో రాజు”
418వ పటం



వాయిగు ఎత్తులలో ఆటకట్టు

“వెలివేయబడిన రాజు”
419వ పటం



ఎనిమిది ఎత్తులలో ఆటకట్టు

418, 419వ పటాలలో చూపించినట్లు చిత్రవిచిత్రమైన బలా కూర్పుతో చూడడానికి తమాషాగా ఉండే పరిస్థితులకి సమస్య చిత్రణలో ప్రత్యేకమైన స్థానం ఉంది.

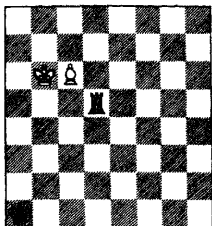
విశ్లేషణలు

సమస్యలకంటే కూడా విశ్లేషణలలో వచ్చే పరిస్థితులు విజంగా జరిగే ఆటలలో వచ్చే పరిస్థితులని బాగా పోలి ఉంటాయి. పీట్‌ర్స్ ఎత్తుల సంఖ్యపై ఎటువంటి పరిమితులు ఉండవు. మొదటి ఎత్తుతో బంటుని చంపడం గానీ, రాజుకి ‘షి’ ఇవ్వడం గానీ చేయవచ్చు.

ఇటువంటివే కొన్ని ప్రత్యేకమైన ఉదాహరణలు క్రింది పటాల్లో చూడండి.

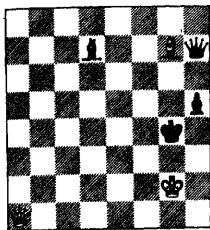
ఫివేద, 1895

420వ పటం



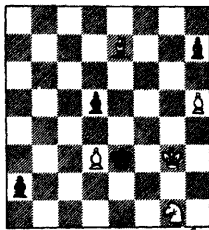
ట్రాయ్ట్స్కి, 1916

421వ పటం



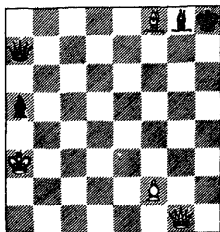
వి.స్లాతోవ్, ఎమ్.స్లాతోవ్, 1909

422వ పటం



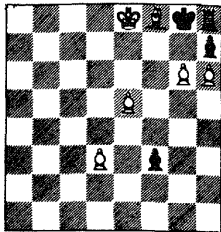
కుచ్చెల్, 1935

423వ పటం



గుల్జయెవ్, 1940

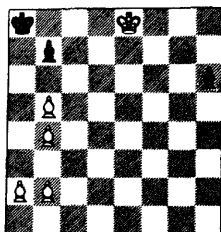
424వ పటం



420-424వ పటాలతోనూ తెలుపు ప్రారంభించి గెలవాలి.

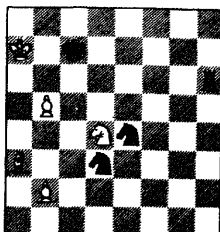
వ్యర్వాన్, 1937

425వ పటం



బ్రోయిట్స్కి, 1941

426వ పటం



425, 426వ పటాలనుంచి తెలుపు ప్రారంభించి ఆట 'ద్రా' చెయ్యాలి.

నమస్కర పరిష్కారాలు

సమాధానాలు ఇచ్చేటప్పుడు సాధారణంగా రెండేత్తుల నమస్కరణకి మొదటి ఎత్తు, మూడేత్తుల నమస్కరణకి ప్రతీ వరసలోను మొదటి రెండేత్తులు, మొదలైనవి భంగంగా మూతమే నూచిస్తారు.

409వ పటం. 1. Ba4! ఉపహింసపడి, బ్రహ్మాండమైనదీ ఐన ఎత్తు. తెలుపు శకటు దాంకుంటుంది. e4 గడిచి నిరోధిస్తూ వచ్చే 1. ... B×e4 2. Bd1++ వరస తమాషాగా ఉంటుంది.

410వ పటం. 1. Rch5! (2. Qd5++ దెబ్బ) 1. ... Rg6 (d5 గడిచి కాచుకునేందుకు వీలుగా వలుపు తన గుర్రాన్ని తెరపురోపించి తప్పిస్తున్నాడు) 2. Kf5++; 1. ... Bg6 2. Kg5++. ఏమగుతో మరేదైవా ఎత్తు వేస్తే రెండేత్తులలో అటకట్టు పాద్యం కాదు. ఉదాహరణకు 1. Rg5? Bg6!; లేక 1. Rf5? Rg6! జవాబులు వస్తాయి. పాంత ఏమగు g5, f5 గళ్ళకి అడ్డం. ముఖ్య వరసలో తెల్ల రాజు పోయే గడి. మరి కొన్ని వరసలు: 1. ... Nb4 2. Qc5++; 1. ... Nc3 2. K×e3++; 1. ... b×c6 2. Qe5++.

411వ పటం. 1. Qc1! (2. Qf4++ దెబ్బ). వరసలు: 1. ... Rb4 2. Qc5++; 1. ... Nd3 2. e4++; 1. ... Bd6 2. Be6++; 1. ... g5 2. Bh7++. 1. Qe3? వీలు కాదు. జవాబుగా 1. ... Nd3! (తెల్ల మంత్రి e4 బంటుని అడ్డగిస్తోంది). అలాగే 1. e3? Rb4! వరసలో కూడా వెంటనే 2. Qc5 అటకట్టు లేదు అడ్డగింపు వల్ల.

412వ పటం. 1. f8N! ఇప్పుడు 2. Qe2+ Kh6 3. Rg6++ దెబ్బ ఉంది. వరసలు: 1. ... B×f8 2. Qg1! తర్వాత 3. Qh2++ తప్పనివరి. (నల్ల శకటు h4—d8 కర్లాన్నుంచి తొలిగిపోయింది. అంచేత దానికి h4 గడిలో అడ్డు పడడానికి సమయం లేదు); 1. ... f5 2. Rh3+ Kg5 3. Qh4++ (f5 గడిచి నల్ల బంటు అడ్డుకుంటోంది); 1. ... Kh6 2. Rg6+ Kh5 3. g4++ (నల్ల రాజు h6 గడికి వెళ్ళడం మూలాన తెలుపు

ఏనుగుతో టెంపో గేలున్నా గ్ల బంటు వెట్టడానికి దారి చేసుకుంటున్నాడు).

1. f8Q?కి మందు ఉంది. 1 ... f5!

413వ పటం. 1. Nh2! K×h2 2. Ra3!; 1. ... Kh4 2. Ra5.

414వ పటం. మొదటి ఎత్తు నిజంగా అమోఘంగా ఉంటుంది.

1. Qf5!; 1 ... B×f5 2. Ra7+!; 1 ... B×d4 2. Kd7!

415వ పటం. 1. Be2! b5 2. N×a6 Bf2 3. Nc7; 1. .. d4

2. Bb5+! a×b5 3. Na8!; 1 .. f3 2. N×d5! Bf4+ 3. Kh5.

417వ పటం. తెల్ల రాజు Kh3—g4—f5—e6—d7—c6—b5—a4 దారిలో ప్రయాణం చేస్తాడు. అదే సమయంలో వల్ల శకటు పైకి కిందికి అడుతూ ఉంటుంది: Bg1—h2—g1 వగైరా. చివరగా 8. B×b3++.

418వ పటం. 1. Qc2! d3 2. Qc3+ d4 3. Qa5+ d5 4. Qc7++; 1... f3 2. Qh2+ f4 3. Qh5+; 1... e3 2. Nd3+ -Ke4 3. Nc5++.

419వ పటం. 1. 0—0—0! K×a7 2. Rd8! K×a6 3. Rd7 K×a5 4. Rd6 K×a4 5. Rd5 K×a3 6. Rd4 K×a2 7. Rd3 Ka1 8. Ra3++.

చివరి దశ విశ్లేషణకు పరిష్కారాలు

420వ పటం. 1. c7! Rd6+ 2. Kb5!! Rb5+ 3. Kb4 Rd4+ 4. Kb3 Rd3+ 5. Kc2 Rd4! 6. c8R! (6. c8Q? Rc4+! 7. Q×c4. అటకట్టు) 6. ... Ra4 7. Kb3 అడి తెలుపు గేలుస్తాడు.

421వ పటం. 1. Qd4+ Kg5 (1. ... Kf5 అడితే 2. Qd3+ ఎత్తు మంత్రిని గెల్చుకుంటుంది) 2. Qf6+ Kg4 3. Qf3+ Kg5 4. Qg3+ Bg4 5. Qh4+!! K×h4 6. Bf6++. బ్రహ్మాండ మైన ముగింపు!

ఐదో ఎత్తులో మంత్రిని చంపకుండా నల్ల రాజా వెనక్కి తగ్గినా ప్రయోజనం లేదు. ఉదాహరణకు 5. Kf4 6. Qf2+; లేదా 5. ... Kf5 6. Qf6+ Ke4 7. Qd4+ Kf5 8. Qe5+ Kg6 9. Qf6++.

422వ పటం. 1. Bf6 d4 2. Ne2!! a1Q 3. Nc1!! (3. B×d4+ Q×d4 4. N×d4 K×d4 5. Kg4 K×d3 6. Kg5 Ke4 7. Kh6 Kf5 8. K×h7 Kf6 9. h6 Kf7 వరసలో ఆట 'ద్రా' అవుతుంది. ప్రస్తుతం 4. Bg5++ దెబ్బ ఉంది. దీన్ని కాచుకుంటూ 3. ... h6 ఆడితే 4. Be5 తర్వాత 5. Bf4++ ఎత్తులు రావడం తథ్యం. గుర్రాన్ని చంపితే 4. Bg5+ తర్వాత మంత్రి పోతుంది. 3. ... Kd2 ఆడినా 4. Nb3+ ఎత్తు మంత్రిని గెల్చుకుంటుంది) 3. ... Qa5 (గ్రిడ్ గడిచి నల్ల మంత్రి కాస్తోంది) 4. B×d4+ K×d4 5. Nb3+ తర్వాత తెలుపుకి విజయం లభిస్తుంది.

423వ పటం. 1. Qa1+ Kh7 2. Qb1+ Kh8 3. Qb2 (తెల్ల మంత్రి విచ్చిన లాగా a1-h8 కర్ణంమీద ఎక్కువోంది) Kh7 4. Qc2+ Kh8 5. Qc3+ Kh7 6. Qd3+ (6. Qh3+ పారపాటు. 6. ... Kg6 7. Qg4+ Kf6 8. Q×g8 Q×f2 వరసలో ఆట 'ద్రా' అవుతుంది) 6. ... Kh8 7. Qh3+ Bh7 8. Qc3+ Kg8 9. Qc8!! (ఈ అమోఘమైన ఎత్తు తర్వాత 10. Be5+ దెబ్బతో నల్ల మంత్రిని గెలవడానికి తెలుపు తయారుగా ఉన్నాడు) 9. ... Kf7 (9. ... Qf7 ఆడితే 10. Bh6+! తర్వాత మరో ఎత్తులో ఆటకట్టు) 10. Be5!, ఇప్పుడు నల్ల మంత్రి ఉచ్చులో పడింది. తెలుపు సునాయాసంగా మంత్రిని గెలుస్తాడు.

424వ పటం. 1. g7! f2 2. Be7! f1Q 3. Bf6 Q×f6! 4. g×h8Q+. (4. e×f7? ఆడితే ఆటకట్టు అవుతుంది) 4. ... Q×h8 5. d4! చాలా అరుదైన పరిస్థితి. రెండు తెల్ల బంట్లకీ ప్రతిగా నలుపుకి ఒక మంత్రి ఉంది. ఐనా నలుపుకి ఓటమి తప్పదు. 5. ... Qg7 6. h×g7 h5 7. e6 h4 8. e7 h3 9. Kd7 h2 10. e8Q+ తర్వాత తెలుపు గెలుస్తాడు.

425వ పటం. రెండు బంటులు ఎక్కువగా ఉన్నా తెలుపు పరిస్థితి ఏ మూతం బాగా లేదు. నల్ల బంటు మంత్రి అవుతుంది.

కానీ, తట్టు నవాయంతో తెలుపు అటవి 'ద్రా' చేస్తాడు.

1. Kd7 h5 (1. .. Kb8? ఆడిలే 2. Ke6 ఎత్తు తర్వాత నల్ల h బంటుని తెల్ల రాజు ఆవగల్గుతుంది) 2 Kc7! h4 (2. ... Ka7? పొరపాటు, అందుచేత 3. b6+ Ka8 4. a4 h4 5. a5 h3 6. a6! వరహలో విజయం తెలుపు వివరిస్తుంది) 3. Kb6 h3 4. Ka5 h2 (లేక 4. . . b6+ 5. Ka4! h2 6. a3 h1Q 7. b3 వరహలో నలుపు ఏ ఎత్తు వేసినా అటతట్టు అవుతుంది) 5. b6! h1Q 6. b5! తన గమ్యాన్ని చేరేటందుకు తెలుపుకి రెండే రెండు బంటు ఎత్తులు కావాలి. ఈలోపల నలుపుకి ఏం చెయ్యడానికి అవకాశం లేదు. ఉదాహరణకు 6. ... Qb1 7. a4! Qe1+ (7. ... Q×b2, అట తట్టు) 8. b4. అట 'ద్రా'.

426వ పటం. తెల్ల బంటుకి ప్రతిగా నలుపు దగ్గర ఒక ఏనుగు ఉంది. కానీ, వదలకుండా 'షి'లు చెప్పి తెలుపు 'ద్రా' పొదిపాడు. 1. b6+! (ఈ దెబ్బలో నల్ల ఏనుగు విధిగా b6 గడికి రావాలి. దీన్ని కాచుకుంటూ కూచోవడం నల్ల రాజుకి పెద్ద సమస్య) 1. .. R×b6 2. Bd6+! N×d6 (ఇప్పుడు ఆరో పంక్తిలో ఏనుగు దారిని d6లో నల్ల గుర్రం అడ్డగిస్తోంది. 2. ... R×d6 ఆడిలే 3. Nb5+ Kc6 4. N×d6 K×d6 5. b4! N×b4 వరహలో అట 'ద్రా' అవుతుంది) 3. Ne6+ Kc6 4. Nd4+ Kc5 5. Ne6+ Kb5 6. Nd4+ Ka5 7. b4+! N×b4 (7. ... R×b4 పొరపాటు. 8. Nc6+). ఇప్పుడు b క్షేత్రం కూడా మరో నల్ల గుర్రం అడ్డగిస్తోంది. గుర్రంతో వదలకుండా 'షి'లు చెప్పి తెలుపు 'ద్రా' పొదిపాడు. 8. Nb3+ Kb5 9. Nd4+. అట 'ద్రా'.

9. ప్రారంభ దశ

అట ప్రారంభం లక్షణాలని బట్టి “తెరచి ఉన్న” (open), “నగం తెరచి ఉన్న” (semi-open), “మూసి ఉన్న” (closed) ప్రారంభాలుగా వర్గీకరించుకోవడం ఆచారం. ఈ పేర్లు చాలా కాలం క్రితం వాడుకలోకి వచ్చాయి. కాని ప్రస్తుతం చదరంగం విశ్లాసం పెరిగిన దృష్టితో ఈ పేర్లు అర్థాలు చాలా వరకు మారిపోయాయి. ఉదాహరణకు తెరచి ఉన్న ప్రారంభ దశగా పేరొందిన “రయ్ లోపెజ్” (Ruy Lopez)లో పూర్తిగా మూసుకుపోయిన పరిస్థితి రావచ్చు. అలాగే మూసి ఉన్న ప్రారంభ దశ—క్వీన్స్ గాంబిల్ (Queens Gambit)లో అప్పడప్పుడు తెరచి ఉన్న దారులు చాలా ఏర్పడవచ్చు. 1. e4 e5 ఎత్తులతో ప్రారంభమయ్యే ప్రారంభ దశలను “తెరచి ఉన్న” అటలుగా వ్యవహరిస్తారు. 1. e4కు జవాబుగా నలుపు 1. ... e5 తప్పించి మరే ఎత్తైనా వేస్తే దాన్ని “నగం తెరచి ఉన్న” అట అంటారు. మూసి ఉన్న అటలలో తెలుపు 1. e4 కాకుండా మరే ఎత్తులోనైనా అట ప్రారంభిస్తారు.

అనేక శతాబ్దాలుగా “దాడి”, “ఎదురు దాడి” (counter-attack), రక్షణ, వద్దతి, వరద అనే ఘటం ఆధారంగా వివిధ ప్రారంభాలకి పేర్లు ఇవ్వబడ్డాయి. ఉదాహరణకు రయ్ లోపెజ్ ప్రారంభంలో రాజర్ దాడి, మార్షల్ ఎదురు దాడి, పైనిక్ రక్షణ, చిగోరిన్ వద్దతి, మార్పిడి వద్దతి, వగైరా అనేక రకాలున్నాయి.

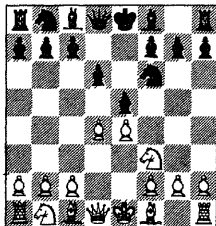
ప్రస్తుతం వాడుకలో ఉన్న ప్రారంభాలన్నింటి గురించి విశదీకరించడం ఈ అధ్యాయం ఉద్దేశం కాదు. చదరంగంలో ప్రారంభ దశల పద్ధాంతం గురించి మూర్ఖంగా ఇక్కడ చెప్తుందంటే. ఈ విజ్ఞానం ఆట వేర్చుకునే వాళ్ళకి చాలా ఉపయోగకరం.

తెరచి ఉన్న ప్రారంభ దశలు

ఫిరడోర్ రక్షణ

1. e4 e5 2. Nf3 d6 (ఈ ప్రారంభ దశలో నలుపు పరిస్థితి దిట్టంగా ఉన్నా, ఇరుగ్గా ఉంటుంది.) 3. d4 Nf6. (427వ పటం) నలుపు రాజా

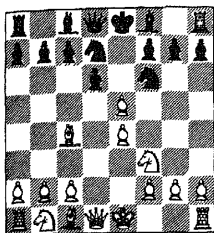
427వ పటం



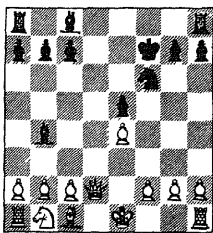
వైపు బలాన్ని త్వరగా పైకి తేవాలి. [3. ... Bg4 ఆడడం తప్ప. (158వ పటంలో మార్చి ఆట చూడండి.)]

[3. ... Nd7 కూడా ఆడచ్చు గాని నలుపు పరిస్థితి ఇంకా ఇరుక్కై పోతుంది. c8లో ఆకని శకటు ఎలా మూసుకుపోయిందో చూడండి. ఇంతే

428వ పటం

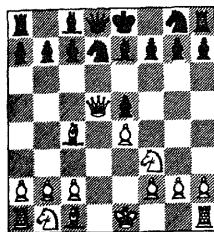


429వ పటం

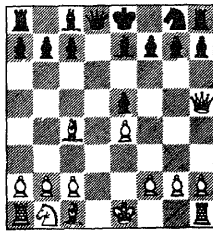


కాకుండా 4. Bc4 తర్వాత నలుపుకి 4. ... e6! ఆడదం తప్పనిసరి. 4 ... Nf6? అదిలే 5. d×e5 (428వ పటం) 5. .. N×e5 (5. ... d×e5? 6. Ng5! అది తెలుపు గెలుస్తారు.) 6. N×e5 d×e5 7. B×f7+ K×f7 8. Q×d8 Bb4+ 9. Qd2; (429వ పటం) లేకపోతే 4. ... Be7? 5. d×e5 N×e5 (5 ... d×e5? 6. Qd5! (430వ పటం) అది తెలుపు గెలుస్తారు) 6. N×e5 d×e5 7. Qh5 తర్వాత తెలుపు ఒక

430వ పటం



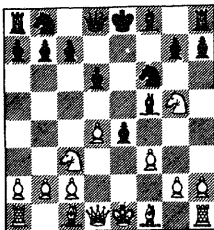
431వ పటం



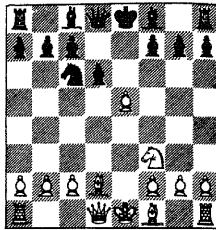
బంటు గెంపడమే కాకుండా అతని పరిస్థితి కూడా బాగుంటుంది. (431వ పటం).

ఫిరిడ్ 3. ... f5? అడవుని చెప్పాడు గాని 4. e×f5 e4 5. Ng5 B×f5 6. Nc3 Nf6 7. f3 తర్వాత నలుపు పరిస్థితి అంత బాగుండదు (432వ పటం)].

432వ పటం



433వ పటం

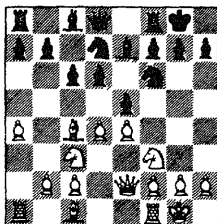


4. Nc3. [4. d×e5 N×e4 5. Nbd2 N×d2 6. B×d2 Nc6 (433వ పటం) తర్వాత తెలుపు పరిస్థితి కొంచెం మెరుగే గాని అటు తలకబడిపోతుంది.]

4. ... Nd7 5. Bc4 Be7 6. 0—0 0—0 Qe2. d1 గడికి మంత్రి వైపు ఏమగు వచ్చేందుకు వీలుగా తెలుపు చోటు చేస్తున్నారు.

7. ... c6 8. a4. b5 ఎక్కువ అవుతూ వేసిన ఈ ఎక్కు చాలా ముఖ్యమైనది. తెలుపు పరిస్థితి స్వేచ్ఛగా ఉంది. ఇంకో శకటుని లెకితే తెచ్చి, a1లో ఉన్న ఏమగుని d1కి తెచ్చి తన పరిస్థితి ఇంకా మెరుగు పరుచుకుంటాడు (434వ పటం).

434వ ముం



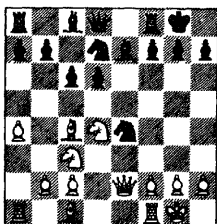
చెస్కోవ్స్కీ

లూతికొవ్

సోవియట్ ఛాంపియన్షిప్ సెట్లు (1968-69)

1. e4 e5 2. Nf3 d6 3. d4 Nf6 4. Nc3 Nd7 5. Bc4 Be7
6. 0-0 0-0 7. a4 c6 8 Qe2 e×d4 9. N×d4 N×e4
(435వ ముం).

435వ ముం



నలుపు ఈ మిగిలాన్ని వేయకుండా ఉండాల్సింది. నలుపుకి పోయిన బిలం తిరిగి వస్తున్నప్పటికీ, తెలుపుకి మంచి దాడి చేసేందుకు అవకాశం వస్తుంది.

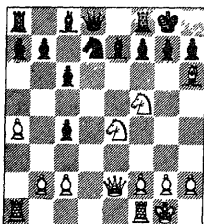
10. N×e4 d5 11. Nf5!

ఇంతకు ముందు ఆటల్లో తెల్ల శకటుని వెనక్కి తీసేవారు. కాని ఇక్కడ వేసిన ఎత్తు చాలా శక్తివంతమైనది.

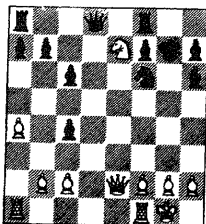
11. ... d×e4 12. Bh6! (436వ పటం)

అమోఘమైన ఆట! (12. ... g×h6 13. Qg4+ గాని 12. ... Bf6

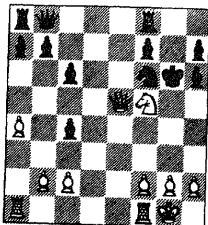
436వ పటం



437వ పటం



438వ పటం



13 B×g7! B×g7 14 Qg4 వరసంలో నలుపు పరిస్థితి ఘోరంగా వుంది.)

12. . Nf6 13 Ng3 B×f5 14. N×f5 g×h6
15 N×e7+ Kg7 (437వ పటం).

(15. . Kh8కి జవాబుగా 16 Qe5! వస్తుంది.)

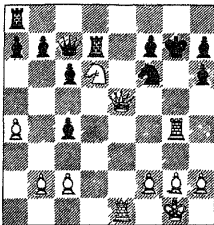
16. Nf5+ Kg6 17. Ne7+ Kg7 18. Qe5! Qb8 19 Nf5+ Kg6 (438వ పటం) 20 Nd6! Kg7 21 Re1 Rd8 22. Rd1 Rd7 23 Rd4 Qc7 24 Rg4+ నలుపు ఓటమి నంగీకరించాడు.

పెత్తోవ్ రక్షణ

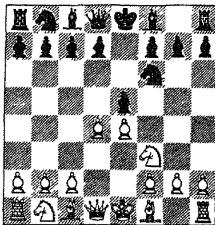
1. e4 e5 2 Nf3 Nf6. e4లో బంటుపై ఎదురు దాడి చేసి నలుపు కేంద్ర భాగాన్ని తేలిక పరుస్తాడు. అలా చేస్తే తెలుపుకి గెలిచే అవకాశాలు తక్కువ. ఈ ప్రారంభం వాడుకలోకి రావడానికి 19వ శతాబ్దిపు రష్యన్ ఆటగాడు ఎ. పెత్తోవ్ చాలా తోడ్పడ్డాడు.

3 d4 (440వ పటం). (ఇది చురుకైన ఎత్తు 3 N×e5 తర్వాత నలుపు 3 . d6 ఆడక తప్పదు. 3 N×e4 తప్ప. జవాబుగా 4 Qe2 ఇబ్బంది పెడుతుంది. 3 ... d6 4. Nf3 N×e4 తర్వాత తెలుపుకి

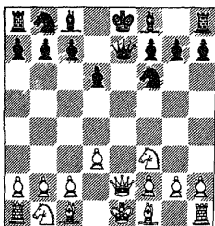
439వ పటం



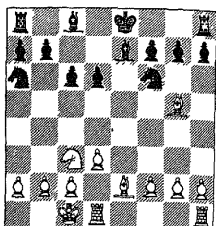
440వ పటం



441వ పటం



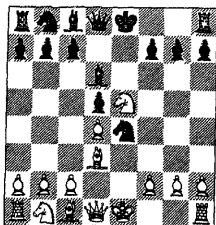
442వ పటం



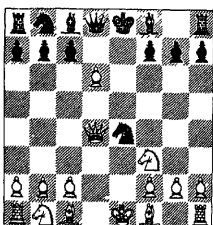
చురుగ్గా ఆడేందుకు వీలుండదు. స్పాన్స్కే పెత్రోవ్స్కీల మధ్య హాటీరో (1969) 13, 15 ఆటలలో 5 Qe2 Qe7 6. d3 Nf6 (441వ పటం) 7. Bg5 Q×e2+ 8 B×e2 Be7 9 Nc3 c6 10 0—0 Na6 (442వ పటం) ఎత్తుల తర్వాత నలుపు సులభంగా ఆట 'ద్రా' చేశాడు.)

3... e×d4 (నలుపు 3 ... N×e4 కూడా ఆడవచ్చు. అప్పుడు తెలుపు 4. Bd3 ఆడి నల్ల బంటుని d5 గడికి నెట్టించి e5లో తన గుర్రాన్ని

443వ పటం



444వ పటం



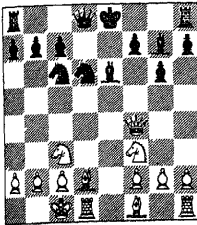
పటిష్ఠం చేసుకుంటాడు. కాని 4. Bd3 d5 5. N×e5 Bd6 (443వ పటం) తర్వాత వచ్చే అనురూపమైన పరిస్థితిలో తెలుపుకి అడ్డే అధిక్యత ఉండదు.)

4. e5 Ne4 5. Q×d4 d5 6. e×d6 (444వ పటం) (d బంటుని తెలుపు ఆన్ పసంత్ రీతిలో చంపక తప్పదు. ఎందుకంటే 6. ... Bc5 ఎత్తుని కూడా ఎదుర్కోవాలి.)

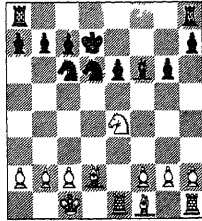
6. N×d6 7. Nc3 Nc6 8. Qf4. (ఈ గడిలో తెల్ల ముఠా ప్రత్యర్థి దాడికి సరి కాకుండా చురుగ్గా నిల్చుంది. కాని కేంద్రంలో బంటుమీ లేని కారణంగా నలుపుకి రక్షణ చేసుకోడం పెద్ద ఇబ్బందేమీ కాదు.)

8. ... g6 9. Bd2 Bg7 10. 0—0—0 Be6 (445వ పటం).
11. Ng5! Qf6 12. Q×f6 B×f6 13. N×e6 f×e6 14. Re1 Kd7 15. Ne4 వరసలో (446వ పటం) తెలుపుకి అధిక్యత ఉంటుంది.

445వ పటం



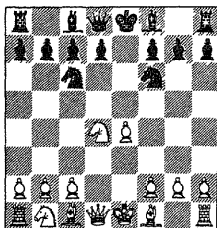
446వ పటం



స్క్వేజ్ ఆట

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. d4. కేంద్రంలో బలం నింపడానికి తెలుపు ప్రయత్నిస్తున్నాడు. కాని e4లో బంటుని దాడి చేసి నలుపు సమానత్వం సాధిస్తాడు.

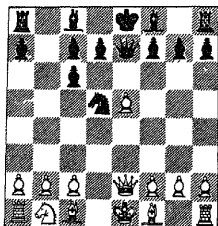
447వ పటం



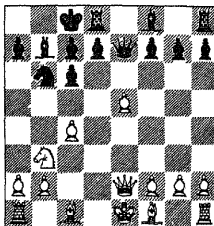
3. .. e×d4 4 N×d4 Nf6 (447వ పటం) (ఇక్కడ 4 ... Bc5 మరో వరస. 5. N×c6కి జవాబుగా తన బంట్ల పరిస్థితి పాదవకుండా, నలుపు 5 .. Qf6! ఆడి తర్వాత 6 .. Q×c6 ఆడచ్చు 4. ... Bc5కి జవాబుగా తెలుపు 5 Be3 గాని, 5. Nb3 గాని ఆడవచ్చు.)

5 Nc3 (5 N×c6 b×c6 6. e5 Qe7 7 Qe2 Nd5 (448వ పటం) 8. Nd2 Bb7 9 Nb3 0—0—0 10 c4 Nb6 (449వ పటం) వరసలో తెల్ల బలాలు వెనకబడి ఉంటాయి.)

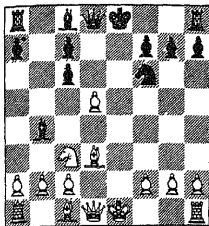
448వ పటం



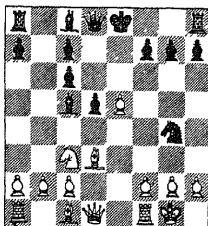
449వ పటం



450వ పటం



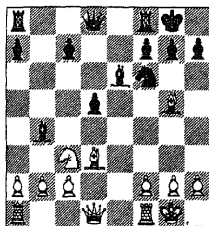
451వ పటం



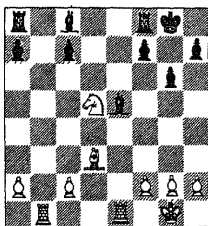
5. . Bb4 6. N×c6 b×c6 7. Bd3 d5 8. e×d5 (450వ పటం). [8 లో మంచిది కాదు. 8. .. Ng4 9. 0—0 Bc5 తర్వాత తెలుపు 10. .. Qh4 (451వ పటం) దెబ్బ వుంది.]

8. ... c×d5 9. 0—0 0—0 10. Bg5 Be6 (452వ పటం). (విధిగా d5 బంటుని కాచుకోవాలి. 10. ... Be7 11. B×f6 B×f6 12. Qh5 g6 13. Q×d5 Q×d5 14. N×d5 B×b2 15. Rab1 Be5 16. Rfe1 (453వ పటం) వరసలో తెలుపు పరిస్థితి బాగుంటుంది).

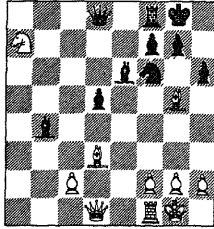
452వ పటం



453వ పటం



454వ పటం



(సన్నతం ఇద్దరి పరిస్థితి సరి సమానంగా ఉంది. ఈ క్రింది వరుసలో ఆట నడుస్తుందనుకోవచ్చు. 11. Nb5 c5 12. a3 Ba5 13 b4 c×b4 14. a×b4 B×b4 14. R×a7 R×a7 16. N×a7 h6!=. (454వ పటం.)

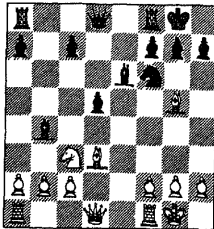
ఆల్ఫోహెన్

లాస్కర్

మార్చి, 1914

1. e4 e5 2 Nf3 Nc6 3. d4 e×d4 4. N×d4 Nf6 5. Nc3

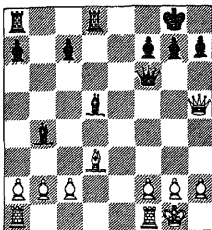
455వ పటం



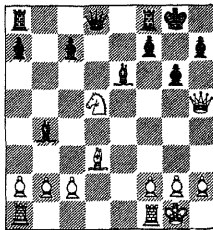
Bb4 6. N×c6 b×c6 7 Bd3 d5 8 e×d5 c×d5 9 0—0 0—0
10 Bg5 Be6 (455వ పటం). (10. . . c6 11 Qf3 Be7 కూడా
అడచ్చు.)

11. Qf3 (తెలుపు 11. B×f6 Q×f6 12. N×d5? B×d5
13. Qh5 Rfd8! (456వ పటం) గాని 12. Qh5 g6 13 N×d5?
Qd8! వరసలలో ఆడితే ఒక బలాన్ని కోల్పోతాడు.) (457వ పటం)

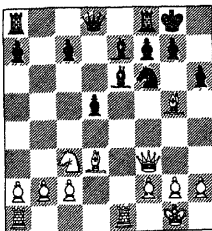
456వ పటం



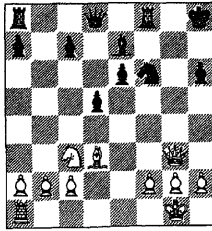
457వ పటం



458వ పటం



459వ పటం



11 .. Be7 12 Rfe1. తెలుపు ఈ క్రింది మిథితానికి ఆయత్తను వుతున్నాడు.

12. . h6 (458వ పటం) 13. B×h6! ఇలా శకటునిచ్చేసి తెలుపు అట 'ద్రా' చేయవచ్చు.

13. ... g×h6

14. R×e6 f×e6 15. Qg3+ Kh8 (459వ పటం) (15. . . Kf7? ఆడడానికి వీలు లేదు. 16. Qg6++.)

16 Qg6! (ఇక్కడ్నుంచి తెలుపు వదలకుండా 'షా'లు చెప్తునే ఉంటాడు.

17. Q×h6+ తర్వాత 18. Qg6+. దీన్ని తప్పిస్తూ నలుపు 16... Qe8 ఆడితే 17. Q×h6+ Kg8 18. Qg5+ వగైరా. అట 'ద్రా' అయింది.)

ఈ అట జరిగినప్పుడు లాస్కెర్ ప్రపంచ ఛాంపియన్ అల్యోపిన్ చదరం గంలో అప్పడే అడుగుపెట్టాడు.

గ్రెకో పియానో

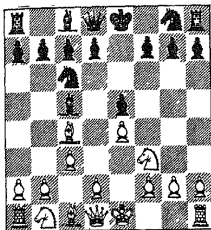
1 e4 e5 1. Nf3 Nc6 3 Bc4 Bc5 4. c3 (460వ పటం) (ఈ ఎత్తులో తెలుపు కేంద్రం ఆక్రమించడానికి చూస్తున్నాడు. 4. d3 నిదానమైన అటకి దారి తీస్తుంది.)

4. ... Nf6 (e4లో బంటుని నలుపు వెంటనే దాడి చేయాలి. మంద కొడిగా 4. ... d6 ఆడితే 5. d4 e×d4 6. c×d4 Bb6 7. Nc3 తర్వాత నలుపు ఇరుకున పడతాడు.) (461వ పటం).

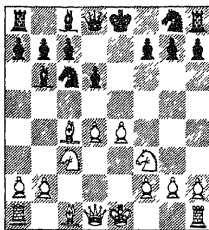
5. d4 e×d4 6. c×d4 Bb4+ (ఇలా 'షా' చెప్తూ శకటుని తప్పించి, నలుపు కేంద్రంలో ఎదురు దాడి చెయ్యడానికి చూడాలి.)

7. Bd2 (462వ పటం). (7. Nc3 ఇంకా మరుకైన ఎత్తు. ఈ ఎత్తు కోసం క్రింద ఇచ్చిన గ్రెకో వరసలని, స్పెనిజ్ - బర్డె లెజేన్ అటని చూడండి.)

460వ పటం

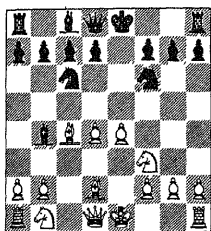


461వ పటం

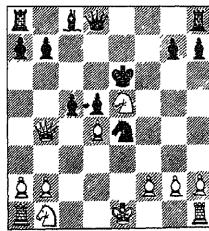


7 B×d2+ (7 N×e4 8 B×b4 N×b4 9 B×f7+ K×f7 10 Qb3+ d5 11 Ne5+ Ke6! 12 Q×b4 c5 వరకు చాలా క్లిష్టమైన పరిస్థితికి దారి తీస్తుంది) (463వ పటం)

462వ పటం

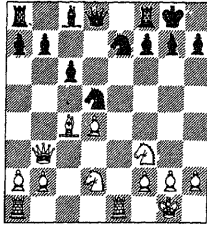


463వ పటం



8. Nb×d2 d5 9. e×d5 N×d5 10. Qb3 Nce7
11. 0-0 0-0 12. Re1 c6 (d5 గడిలో నలుపు తన గుర్రాన్ని దిట్టంగా నిలుపుకున్నాడు.) (464వ పటం.)

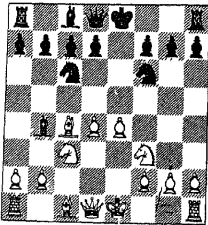
464వ పటం



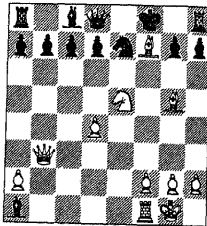
గ్రెకో వరసలు

జియోర్జి గ్రెకో (1600-1634) అనే 17వ శతాబ్దపు ఇటాలియన్ ఆటగాడు ఆ కాలంలో ప్రసిద్ధి చెందిన ప్రారంభాలని విశ్లేషిస్తూ ఒక రాత్రు తయారుచేశాడు. వాటిలో ఒకటి గ్రెకో పీయావోలో ఈ క్రింది వరుస, ఇందులో తెలుపు ఒక ఏనుగుని బలి ఇచ్చేస్తాడు.

465వ పటం



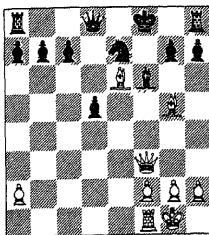
466వ పటం



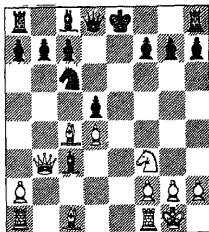
1 e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Bc5 4. c3 Nf6 5. d4 e×d4
6. c×d4 (465వ పటం) 6. ... Bb4+ 7. Nc3 N×e4 8. 0—0
N×c3 9. b×c3 B×c3 10. Qb3! B×a1 11. B×f7+ Kf8
12 Bg5 Ne7 13. Ne5! (466వ పటం) (దాడిని ప్రారంభించే
అమోఘమైన ఎత్తు! ఇప్పుడు 14. Bg6! దెబ్బని కాచుకోవాలి. ఉదాహరణకు
13. ... d6 14. Bg6 తర్వాత 14 ... d×e5 అడినా 14. ... h×g6
అడినా 15. Qf7++++ ఇంకో ముఖ్యమైన సంగతి f3 గడి మంత్రి రావడానికి
వీలుగా ఖాళీ అయ్యింది.)

13 ... B×d4 14. Bg6! d5 15. Qf3+ Bf5 16. B×f5
B×e5 17 Be6+! Bf6 (467వ పటం) 18. B×f6 g×f6
19. Q×f6+ Ke8 20 Qf7+++.

467వ పటం

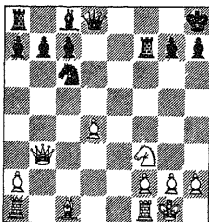


468వ పటం

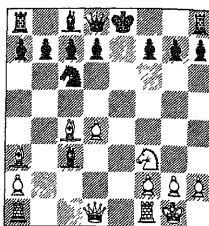


ఎవరో ఒకరు తప్ప అడిలే తప్ప అంత శ్రీమంగా, సులభంగా విజయం
సాధ్యం కాదని మనకి తెలుసు. పైన చెప్పిన గ్రేకో వరసలో నలుపు అటని
బలవరచటానికి 300 సంవత్సరాలు పట్టింది. తెలుపుకి అనుకూలంగా
10. B×a1? గాని 10. ... B×d4? గాని ఎత్తులు బదులు 10. ... d5
(468వ పటం) 11. B×d5 0—0 12. B×f7+ Kh8 13. Q×c3

469వ పటం



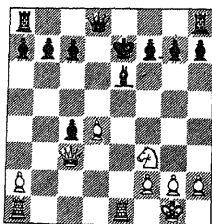
470వ పటం



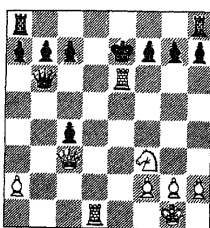
R×f7 14 Qb3 వరసలో తెలుపుకి కొంచెం ఆధిక్యత మాత్రమే ఉంటుంది (469వ పటం). ఈ వరుసలో చదరంగం ఆటగాళ్లు ఇంకా చాలా పరిశోధన జరిపారు. మరి కొన్ని దశాబ్దాల తర్వాత ప్రసిద్ధి చెందిన సోవియట్ గ్రాండ్ మాస్టర్ కేరెన్ 9. ... B×c3కి జవాబుగా 10. Qb3 కాకుండా 10 Ba3! అడతే తెలుపుకి విజయం తద్వారా నిరూపించాడు (470వ పటం).

10 Ba3! తర్వాత వచ్చే ముఖ్యమైన వరుసలు ఇవి (470-477వ పటాలు చూడండి):

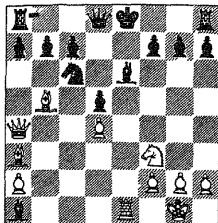
471వ పటం



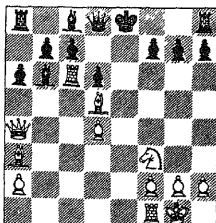
472వ పటం



473వ పటం



474వ పటం

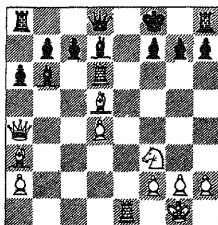


1) 10. ... Ne7 11. Qb3 d5 12. Qxc3 dxc4 13. Rfe1 Be6 14. Bxe7 Kxe7 (471వ పటం) 15. d5! Qxd5 16. Rad1 Qc5 17. Re5 Qb6 18. Rxe6+! (472వ పటం);

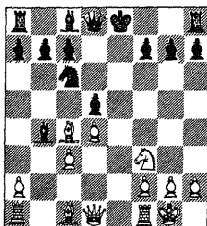
2) 10. ... d5 11. Bb5 Bxa1 12. Re1+ Be6 13. Qa4 (473వ పటం);

3) 10. ... d6 11. Rcl Ba5 12. Qa4 a6 13. Bd5 Bb6 14. Rxc6! (474వ పటం) 14 .. Bd7 15. Re1+ Kf8 16. Rxd6! (475వ పటం).

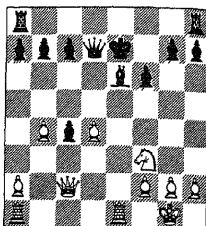
475వ పటం



476వ పటం



477వ పటం



ఆధునిక సిద్ధాంతం ప్రకారం 9. bxc3కి జవాబుగా 9. .. d5! (476వ పటం) 10. cxb4 dxc4 11. Re1+ Ne7 వరుసలో ఇద్దరి ఆట సమానం గానే ఉంటుంది. ఉదాహరణకు 12. Qe2 Be6 13. Bg5 Qd7 14. Bxe7 Kxe7 15. Qc2 f6! వరుసలో ఆడిన నలుపు Re5, d5 ఎత్తులని కాచుకొంటూ, రాజుని f7 గడికి చేరవేస్తాడు (477వ పటం).

ప్రైవిట్

బర్డ్ లెబ్

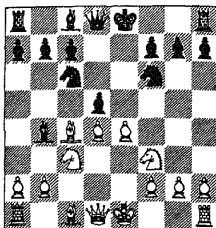
హెస్టింగ్స్, 1895

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Bc5 4. c3 Nf6 5. d4 exd4 6. cxd4 Bb4+ 7. Nc3 d5 (478వ పటం).

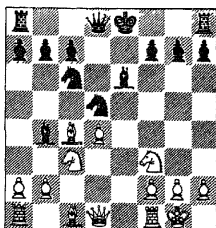
యిలా కోససాగించడాన్ని కొన్ని గ్రంథాలు ఖండించాయి, కాని యీ ప్రారంభ దశ పేరు తెచ్చుకున్న దానికంటే మెరుగే.

8. exd5 Nxd5 9. 0-0 Be6 (479వ పటం) (రాజా కేంద్రంలో తెరచి ఉన్న పరిస్థితిలో నలుపు బంటు కోసం పోతే ఆపదలో పడతాడు. ఉదాహరణకు: 9. ... Bxc3 10. bxc3 Nxc3? 11. Qe1+

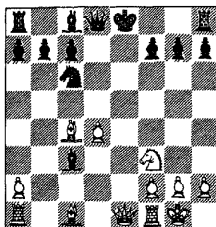
478వ పటం



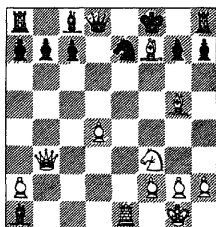
479వ పటం



480వ పటం



481వ పటం

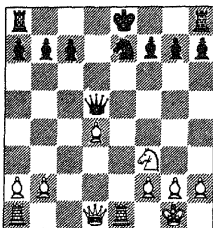


(480వ పటం) 12. Qxc3 గాని, 9. ... Nxc3 10. bxc3 Bxc3 11. Qb3! Bxa1 12. Bxf7+ Kf8 13. Bg5 Ne7 14. Re1 (481వ పటం.)

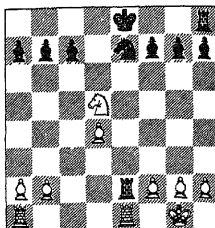
10. Bg5 Be7. (11. ... f6? అదిలే e6లో ఉన్న శకటుని తెర వులో పెడుతూ 12. Re1 వస్తుంది.) ఇప్పుడు తెలుపు బలాంశ్చంటిని వరసగా మార్చిడి చేసి ప్రత్యర్థిని కోటకట్టకుండా ఆపుతున్నాడు.

11. B×d5 B×d5 12. N×d5 Q×d5 13 B×e7 N×e7
 14. Re1! (482వ పటం) (ఈ ఎత్తు తర్వాత నలుపు కోటకట్టలేడు.
 14. ... Qd6కి జవాబుగా e ఫ్రీజీలో దాడిని ఉధృతం చేస్తూ 15 Qe2
 వస్తుంది. e7లో ఉన్న కకటుని రక్షించడానికి a8లో ఉన్న ఏనుగుని తీసుకు
 రావడానికి నలుపుకి సమయం చాలదు. ఈ లోపల తెలుపు తన పరిస్థితిని
 మరింత బలీయం చేసుకుంటాడు. ఉదాహరణకు 14. .. Rd8 15. Qe2
 Rd7 16 Ne5 Rd6 17. Ng6! Re6 18 Nf4! R×e2 19. N×d5
 వరసలో తెలుపు వాసి గెల్చుకుంటాడు (483వ పటం).

482వ పటం



483వ పటం

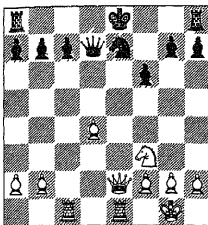


14. ... f6! (సరైన మార్గం. Kf7, Re8 ఆడి కృత్రిమంగా కోట
 కట్టాలని నలుపు ఉద్దేశం.)

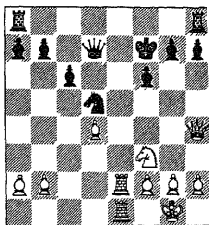
15. Qe2 Qd7 16 Rac1 (484వ పటం). (అట మొత్తానికి తెలుపు
 ఇక్కడొక్క చోటే తప్ప చేశాడు. 16 Qe4! c6 17. Re2 Kf7 18. Rael
 Nd5 19. Qh4 వరస ఇంకా మంచిదని స్పష్టమౌతూనే ఉంది.) (485వ
 పటం.)

16 ... c6 (16. ... Kf7 నిదానమైన అటతో సరైన ఎత్తు.

484వ పటం



485వ పటం



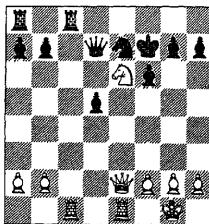
c గ్రేడ్లో దాడిని ఎదుర్కొంటూ నలుపు ఈ ముందు జాగ్రత్త తీసుకుంటున్నాడు. b7లో వున్న బంటుని మూసి రాజుని f7 గడికి తర్వాత తన జరవవచ్చని అతని ఊహ.)

17 d5! (అమోఘమైన మిళితానికి ఇది నాంది. బంటునిచ్చేసి, అది ఖాళీ చేసిన గడిలోకి గుర్రాన్ని రప్పించి తెలుపు దాడిని ఉధృతం చేస్తున్నాడు.)

17 .. cxd5 18. Nd4 Kf7 (Nf5 దెబ్బని ఎలాగైనా కాచుకోవాలి.)

19 Ne6 Rhc8 (486వ పటం). నవాజంగా తన పరిస్థితిని పటిష్ఠం

486వ పటం



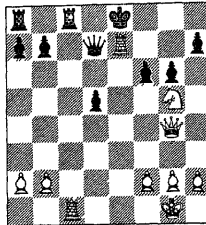
చేసుకోడానికి, రక్షణ చేసుకునే అటగాడు బలాన్ని మార్పిడి చేయడానికి పాటు పడతాడు.

20 Qg4 (రెండేళ్లులలో వచ్చే 21. Qxg7+ 22 Qf8++ ఆటకట్టుని నలుపు కామకోవాలి.)

20 . g6. (20. . Ng6? తప్పు 21. Ng5+ తెలుపు మంత్రిని గెల్చుకుంటాడు)

21 Ng5+ Ke8 22 Rxe7+!! (487వ పటం) మిథితం మొద

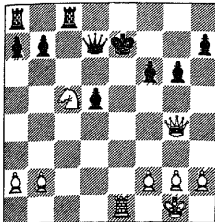
487వ పటం



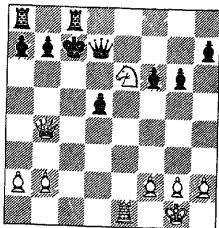
లయ్యింది! [22. . Qxe7 ఆడితే 23. Rxc8+ గెలుస్తుంది;
22 . Kxe7 ఆడితే 23 Re1+ Kd6 (లేక 23 . Kd8 24 Ne6+
Ke7 25. Nc5+) (488వ పటం) 24 Qh4+ Kc7 (24 .. Kc6
25. Re1++, 24 ... Rc5 25 Re6+ గెలుస్తుంది) 25 Ne6+!
(489వ పటం) 25 ... Kb8 26 Qf4+ Rc7 27. Nxc7
Qxc7 28. Re8++.

22 .. Kf8!! (తెలుపుకి చివరి వంక్రిలో ఉన్న బలహీనతని నూచిస్తూ

488వ పటం



489వ పటం



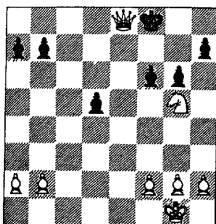
మీన (బ్రహ్మాండమైన ఎత్తు. ఇప్పుడు తెల్ల బలాలన్నీ దాడిలో ఉండడమే కాకుండా $R \times c1++$ దెబ్బ కూడా ఉంది.)

మరిప్పుడు ఎవరు గెలవడానికి ఆడుతున్నట్లు?

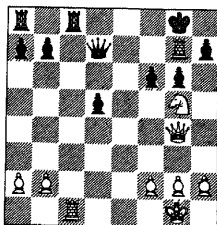
23. $Rf7+!$ $Kg8$ (23. . . $Q \times f7$ 24. $R \times c8+ R \times c8$
25. $Q \times c8+ Qe8$. 26. $Q \times e8+$ వరసలో నలుపు ఒక బలాన్ని కోల్పోతాడు)
(490వ పటం.)

24. $Rg7+!!$ (491వ పటం)

490వ పటం



491వ పటం



ఈ మిలితానికిది మజిలీనానలాంటి ఎత్తు! సరిగ్గా ఇదే పరిస్థితిని ఊహించి స్టైనిజ్ ఈ మిలితాన్ని వేశాడు. కావుననే ఈ వినుగు నల్ల రాజుని వెంబడించి తరుముతుంది.

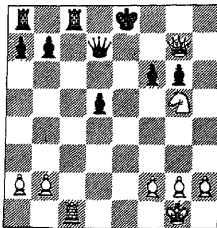
24. ... Kh8. [24. ... Kf8? అడితే 25. N×h7+ K×g7 (Ke8) 26. Q×d7+.]

25. R×h7+!

ఈ పరిస్థితిలో బర్డెలెబేన్ మరింక ఎత్తు వెయ్యకుండా ఆట జరిగే చోటునుంచి నిష్క్రమించాడు. ఆ రోజుకింక తిరిగిరాలేదు. తను ఊహించిన ముగింపు ఈ విధంగా ఉంటుందని స్టైనిజ్ చూపరులకి విశదీకరించాడు.

25 . Kg8+ 26 Rg7+ Kh8 27. Qh4+ K×g7 28 Qh7+ Kf8 29 Qh8+ Ke7 30 Qg7+ Ke8 (492వ పటం) (30 . Kd6 తర్వాత నలుపు ఆట రెండెత్తులతో కడుతుంది) 31 Qg8+! (31. Re1+? తప్పు. 31 Kd8 32 Ne6+ Q×e6! వరసతో నలుపు గెలుస్తాడు) 31. Ke7 32. Qf7+ Kd8 33. Qf8+ Qe8 34. Nf7+ Kd7 35 Qd6++ (493వ పటం) (స్టైనిజ్ 22 R×e7+తో తను మిలితాన్ని ప్రారంభించినప్పట్నుంచీ ఇంతవరకూ, అంటే 14 ఎత్తుల ముందువరకూ పరిస్థితిని ఊహించాడు!)

492వ పటం



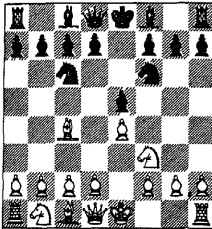
493వ పటం



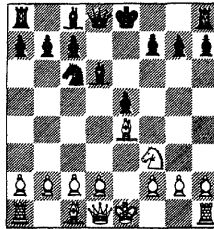
జోడు గుర్రాల రక్షణ

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Nf6 (494వ పటం). (3. Bc4కి జవాబుగా తరచు నలుపు వాడే శక్తివంతమైన వరస ఈ జోడు గుర్రాల రక్షణ. f6లో గుర్రంతో e4 బంటుని దాడి చెయ్యడమే కాకుండా d5 తొయ్యడానికి కూడా నలుపు సిద్ధ పడుతున్నాడు. తెలుపు 4. Nc3 ఆడితే బలాల్ని మార్పిడి చేస్తూ 4. ... N×e4 5. N×e4 d5 6. Bd3 d×e4 7. B×e4 Bd6 మిలితంలో నలుపు యే కష్టాలూ లేకుండా ఆటని తేలిక వరసవచ్చు) (495వ పటం.) జోడు గుర్రాల రక్షణలో రెండు ముఖ్యమైన వరసలు ఈ క్రింద యిస్తున్నాం.

494వ పటం



495వ పటం



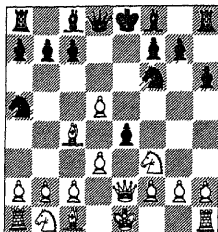
1

4. Ng5. తెలుపు f7 బంటుమీద దాడి చేస్తున్నాడు. నలుపు చాలా జాగ్రత్తగా ఆడాలి.

4. ... d5 5. e×d5 Na5! (5. ... N×d5? మంచిది కాదు. కింద ఇచ్చిన ఫిలేరియో డౌమెనీకో ఆట చూడండి.)

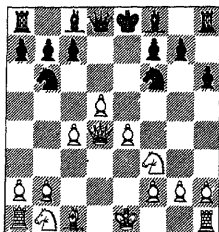
6. d3 (496వ పటం). (6. Bb5+ ఎత్తు కోసం తర్వాత ఇచ్చిన చాకిర్ త్వ - నెజ్జెట్ డీసావ్ ఆట చూడండి.)

496వ పటం



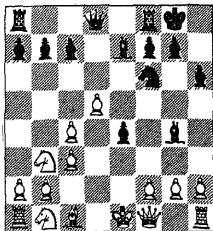
6 h6 7 Nf3 e4 8 Qe2 (1956 సంవత్సరంలో 12వ చదరంగం ఒలింపియడ్ ఆటలలో రోయూన్ తో ఆడుతూ బ్రాన్ష్వేన్ గుర్రాన్నిచ్చి వేస్తూ ఆసక్తికరమైన ఈ క్రింది వరుసని అవలంబించాడు: 8. d×e4 N×c4 9 Qd4 Nb6 10. c4 (497వ పటం). ఒక బలానికి బదులుగా తెలుపుకి రెండు బంట్లు, కేంద్రంలో మంచి స్థానం లభిస్తాయి.)

497వ పటం



8.. N×c4 9. d×c4 Bc5 10 Nfd2 0-0 11. Nb3 Bg4
 12 Qf1 Bb4+ 13. c3 Be7 (498వ పటం). బంటు పోయినందుకు
 ప్రతిగా నలుపుకి బలీయమైన పరిస్థితి లభిస్తుంది.

498వ పటం

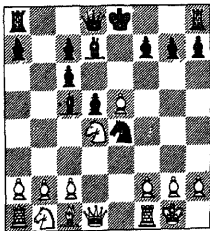
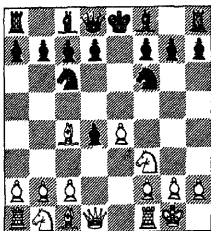


2

4 d4 e×d4 5 0-0 (499వ పటం) (5 e5 d5 6 Bb5 Ne4
 7 N×d4 Bd7 8 B×c6 b×c6 9 0-0 Bc5 వరసతో (500వ
 పటం) కూడా ఆడచ్చు. ఆట చాలా వదునుగా ఉంటుంది.)

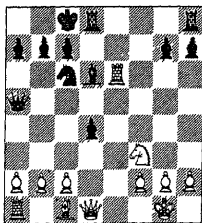
499వ పటం

500వ పటం



5. .. N×e4 6. Re1 d5 7. B×d5! Q×d5 8. Nc3 Qa5
9. N×e4 Be6 10. Neg5 0—0—0! 11. N×e6 f×e6 12. R×e6
Bd6 (501వ పటం). (నలుపు రక్షణ చేసుకునే విధానాన్ని గమనించండి
ప్రారంభ దశలో ప్రత్యర్థి ఇచ్చి వేసిన బంటుని పుచ్చుకొని తర్వాత అతని
దాడిని తిప్పి కొడుతూ ఆ బంటుని తిరిగి ఇచ్చేస్తాడు. ఆ విధంగా నలుపు
పరిస్థితి మెరుగు పడుతుంది.)

501వ పటం



పాలెయో

డామెనీకా

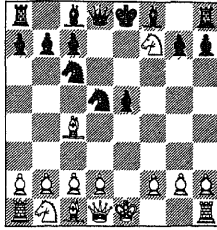
కోమ్, 1602

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Nf6 4. Ng5 d5 5. e×d5
N×d5? 6. N×f7! (502వ పటం). (కొద్ది నిదానంగా 6. d4 అదమని
శాస్త్రం చెబుతుంది కాని ఇలా గుర్రాన్నిచ్చి వేయడంవల్ల తెలుపుకి పుష్కలంగా
మంచి దాడి చేసే అవకాశం లభిస్తుంది.)

6 .. K×f7 7. Qf3+ Ke6 లేకపోతే తెలుపు పోగొట్టుకున్న
బలాన్ని తిరిగి గెలవడమే కాకుండా ఎక్కువగా ఒక బంటుని, దాడి చేసే
మంచి పరిస్థితిని నిలుపుకుంటాడు.

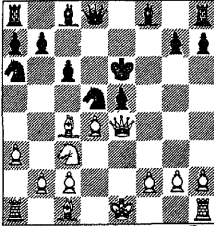
8. Nc3 Ne7 (8. ... Nb4 మరింత పట్టుదలగా వుంటుంది. కాని

502వ పటం

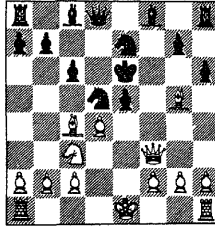


9. Qe4 c6 10. a3 Na6 11 d4 (503వ పటం) తర్వాత కూడా నలుపుకీ రక్షణ చేసుకోవడం మహా కష్టం అవుతుంది.)

503వ పటం

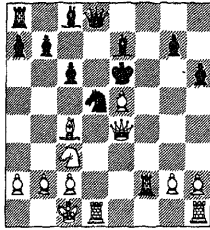


504వ పటం



9. d4! c6 10. Bg5 h6 (504వ పటం) [10 ... Kd7 కూడా ప్రయోజనం లేదు. 11. d×e5 Ke8 12. 0—0—0! Be6 13 N×d5 B×d5 14. R×d5 Q×d5 (14. ... c×d4 15: Bb5+!) 15. B×d5 N×d5 16 e6 వరసలో తెలుపు గెలుస్తారు]

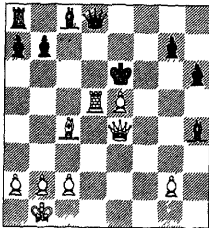
505వ పటం



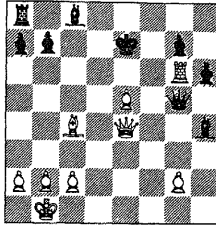
11 B_he7 B_he7 12 0—0—0 Rf8 13 Qe4 R×f2
14 d×e5! (505వ పటం). ఈ పరిస్థితిలో చాలా గట్టి ఎత్తు.

14. . . Bg5+ 15. Kb1 Rd2 16 h4! R×d1+ 17. R×d1
B×h4 18 N×d5 c×d5 19 R×d5 (506వ పటం). (నలుపు
రక్షణలో దుర్గం వంటి d5 గడి కూడా కూలిపోయాక అతనికి ఓటమి తప్పదు.
19 B×d5+ Ke7 20. Q×h4 వరసలో కూడా తెలుపు గెలవచ్చు.)

506వ పటం



507వ పటం



19 Qg5 20 Rd6+ Ke7 21 Rg6 నలుపు ఓటమిసంగీకరిం
చాడు (507వ పటం).

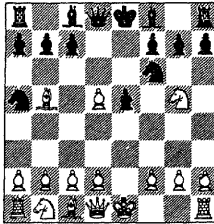
చాకొల్త్వ

నెజ్జెట్ దీనావ్

బుకారెస్ట్, 1954

1 e4 e5 2 Nf3 Nc6 3 Bc4 Nf6 4 Ng5 d5 5 e×d5
Na5 6. Bb5+ (508వ పటం). ఇలా ఆడి తెలుపు ఒక బంటుని

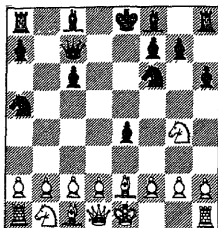
508వ పటం



గెల్చుకుంటాడు గాని, బలాన్ని పైకి తేవడంలో వెనకబడతాడు. (వత్సర్థికి ఆటలో పై చేయి లభిస్తుంది.

6. ... c6 7. d×c6 b×c6 8. Be2 h6 9. Nf3 e4 10. Ne5 Qc7 11. Ng4 (509వ పటం). (11. d4 నయం. ఇప్పుడు తెలుపు ఇంకా వెనకబడుతున్నాడు.)

509వ పటం



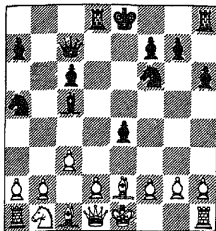
11 ... B×g4! నలుపు ఒక శకటుని మార్పిడి చేస్తున్నాడు గాని టెంపో గెలుస్తున్నాడు. ప్రస్తుతం టెంపో చాలా ముఖ్యం.

12. B×g4 Bc5 13. Be2 Rd8 14. c3? (510వ పటం.) (ఒక బలాన్ని గెలుద్దామనే దురుద్దేశంలో తెలుపు తన పరిస్థితినింకా బలహీనం చేసుకుంటున్నాడు. కోటకట్టడం మంచిది.)

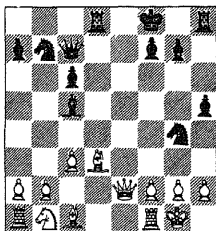
14. ... Nb7 15. 0—0 h5! నలుపు కోటకట్టకుండా దాడి ప్రారంభించడం గమనించ దగ్గ విషయం. అతని బలాలు బాగా పైకి వచ్చాయి కాబట్టి ఏమగుని h శ్రేణిలోనే ఉంది తెల్ల రాజుమీద ఉన్వేర్తు దాడి చేయడానికి పూనుకుంటున్నాడు

16 d4 e×d3 17 B×d3 Ng4 18 Qe2+ Kf8! నలుపు కోటకట్టడానికి అవకాశం పోయినందువల్ల వచ్చిన నష్టమేమీ లేదు. ఆట

౫౧౦వ పటం



౫౧౧వ పటం

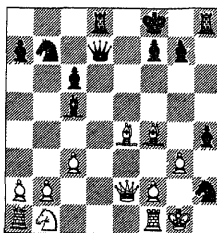


మొత్తం అతని అదుపులో ఉంది (511వ పటం).

19. g3 Qd7! g4లో తన గుర్రాన్ని రక్షించుకుంటూ, ఆదే సమయంలో d3లో ఉన్న ప్రత్యర్థి శకటుమీద నలుపు దాడి చేస్తున్నాడు. ఇందు మూలంగా h ఫ్రీణిని తెరిచి తెల్ల రాజుమీద దండెత్తవచ్చు.

20. Be4 h4 21. Bf4 N×h2! (512వ పటం) (ఈ గుర్రాన్ని చంపడానికి వీలు లేదు. 22. K×h2 h×g3+ తర్వాత తెల్ల రాజు అటకట్టు ఉచ్చులో పడుతుంది)

512వ పటం



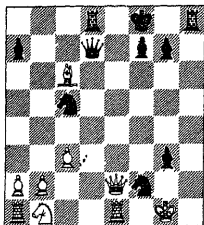
22. Re1 Ng4 23. Bf3 N×f2. (23 . B×f2+ కూడా గలుస్తుంది, కాని వెజ్మిట్‌దీనాన్ ప్రత్యర్థి రాజమీద తిన్నగా దండెత్తడానికే ఆడుతున్నాడు.)

24. Be3 h×g3 25. B×c5+ N×c5 26. B×c6 (513వ పటం.) (తెలుపు అఖరి ఆశ. ఈ శకటుని చంపితే 27. Qe7+ వస్తుంది.)

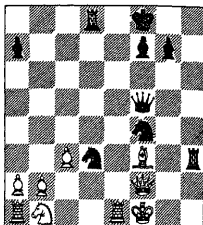
26. Nh3+ 27. Kf1 Qf5+. తెలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

28. Bf3 g2+ 29 Q×g2 (29. K×g2 Nf4+) Nf4 30 Qg3 Rh3 31 Qf2 Ncd3 తర్వాత నలుపు వేసే దెబ్బల్ని తట్టు కోవడం ఆసాద్యం (514వ పటం).

513వ పటం



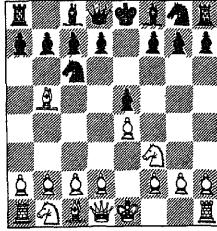
514వ పటం



రయ్ లోపెన్

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bb5 (515వ పటం).

15, 16 శతాబ్దాలలో ప్రసిద్ధి కెక్కిన స్పెయిన్ దేశపు అటగాళ్లు లూయీ రామిరెజ్ డి లుసేన, రయ్ లోపెన్ తమ వ్యాసాలలో ఈ ప్రారంభం గురించి పేర్కొన్నారు. సాతర్వైసప్పటికీ ఈ ప్రారంభ దశ నేటికీ కూడా



ఎంతో పేరు గాంచింది. వివిధ రీతులని ఇవ్వవడే ఆటగాళ్ళ కనుగుణంగా ఇందులో ఎన్నో భిన్నమైన, క్లిష్టమైన పరిస్థితులేర్పడతాయి.

రయ్ లోపెన్ ప్రారంభంలో తెలుపు ౯3 తర్వాత కేంద్రంలో బంట్లని స్థాపిస్తూ d4 ఆడడానికి ప్రయత్నిస్తాడు. జవాబుగా నలుపు వివిధ రీతులని అవలంబించవచ్చు. వీటి పేర్లు గొప్ప గొప్ప ఆటగాళ్ళ పేర్లతో ముడిపడి ఉన్నాయి. పైనిజ్ రక్షణ, చిగోరిన్ రీతి, మార్షల్ ఎదురు దాడి మొదలైనవి. ఇందులో వివిధ వైఖరులని సూచిస్తూ సోవియట్ ఆటగాళ్ళు రయ్ లోపెన్ శాస్త్ర విజ్ఞానాన్ని ఎంతగానో పెంపొందించారు.

రయ్ లోపెన్లోని రీతులన్నింటినీ రెండు ముఖ్య రకాలుగా విభజించవచ్చు. ఇందులో 3 a6 లేకుండా వచ్చేవన్నీ మొదటి రకం వీటిలో చాలా మటుకు పాత కాలపు పద్ధతులే. రెండో రకంలో 3 . a6 ఎత్తు తర్వాత వచ్చే వరసలన్నీ ఉంటాయి. మార్పిడి వరస (Exchange Variation), చిగోరిన్ పద్ధతి, తెరచిన వరస (Open Variation) మొదలైనవన్నీ ప్రస్తుత కాలంలో బాగా ప్రసిద్ధికెక్కాయి. ఈ అధ్యాయంలో రెండవ రకానికి చెందిన కొన్ని ముఖ్యమైన వరసల గురించి తెలుసుకుందాం.

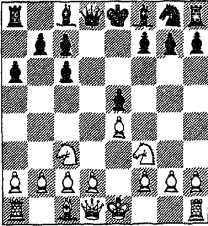
మార్పిడి వరస

3. ... a6 4. B×c6 d×c6 5. Nc3 (516వ పటం).

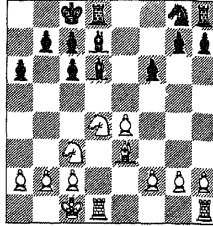
(5. N×e5 తర్వాత 5. .. Qd4 ఆడి నలుపు బంటుని తిరిగి గెల్పు కుంటాడు. ఈ రోజుల్లో 5. 0—0 విరివిగా ఆడుతున్నారు. జవాబుగా నలుపు 5. ... f6 గాని 5. .. Bd6 గాని ఆడచ్చు)

5. .. f6 6. d4 e×d4 7. Q×d4 Q×d4 8. N×d4 Bd7 9. Be3 0—0—0 10. 0—0—0 Bd6 (517వ పటం)

516వ పటం



517వ పటం



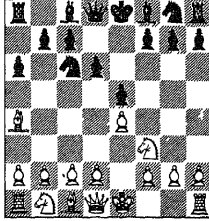
మార్పిడి వరసలో తెలుపు బంటు నిర్మాణం చాగుంటుంది కాని నలుపు రెండు శీకట్లని ఉంచుకొని పరిస్థితి సమానం చేసుకుంటాడు. ఈ వరసలో ఆటలు చాలా మటుకు 'డ్రా' అవుతాయి.

మెరుగుపరుచుకున్న స్పైనిజ్ రక్షణ

3. ... a6 4. Ba4 d6 (518వ పటం).

(4 ... b5 ఆడడం తొందరపాటు. 5 Bb3 తర్వాత నలుపు

518వ పటం

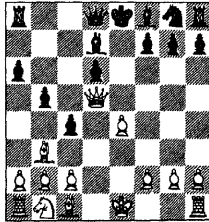


5. ... Nf6 ఆడలేదు. ఎందుకంటే 6. Ng5 వస్తుంది. a, b బంట్లని ముందుకు తొయ్యడంలో సక్రమమైన పథకం ఏదీ లేకపోగా నలుపు, తన పరిస్థితిని బలహీన పరుచుకుంటాడు.

5. c3

(5 d4 b5 6. Bb3 N×d4 7. N×d4 e×d4. వరసలో కూడా ఆడవ్వు. 8. Q×d4? తర్వాత 8. ... c5 9. Qd5 Be6 10. Qc6+ Bd7 11. Qd5 c4 (519వ పటం) వరసలో నలుపు ఒక బలాన్ని గెల్చుకుంటాడు.

519వ పటం

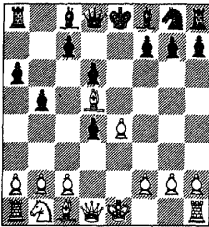


అందుకని 8 Q×d4? బదులుగా తెలుపు 8 Bd5 (520వ పటం)
8 Rb8 9. Q×d4 ఆడచ్చు. లేకుంటే బంటునిచ్చి వేస్తూ 8 c3 d×c3
9 N×c3 ఆడితే అతనికి అటలో పై చేయి ఉంటుంది.)

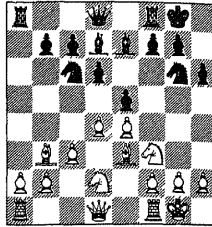
(5 B×c6+ b×c6 6 d4 వరసలో గనక తెలుపు ఆడితే 6 ... f6
జవాబుతో కేంద్రంలో ఉన్న e5 బంటుకు నలుపు ఆధారం చేకూర్చాలి.)

5. Bd7 6 d4 Nf6

520వ పటం



521వ పటం

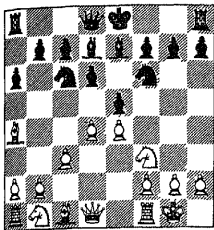


[ఇక్కడ g8లో ఉన్న గుర్రాన్ని e7 గడిద్యారా g6లోకి తేవటం మరో
పథకం ఉదాహరణకు 6 . Nge7 7. Bb3! h6 (8 Ng5 దెబ్బని
కాచుకోవాలి) 8 0—0 Ng6 9. Be3 Be7 10 Nbd2 0—0 తెలుపుకి
ఎక్కువ స్థలం అదుపులో ఉంది, కాని నలుపు పరిస్థితి స్థిరంగా ఉంటుంది.]
(521వ పటం)

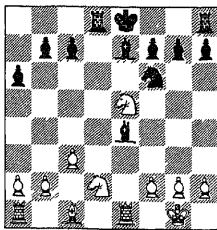
7. 0—0 Be7 (522వ పటం)

[7 . N×e4 8. Rf1 Nf6 9. B×c6 B×c6 10. d×e5
d×e5 11 Q×d8+ R×d8 12. N×e5 Be4 13. Nd2 Be7
(523వ పటం) 14. N×e4 N×e4 15 Bh6 g×h6 16 R×e4
0—0 17. Nc6 b×c6 18. R×e7 Rd2 19 R×c7 Rfd8!

522వ పటం



523వ పటం

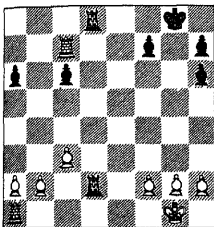


వరులో ఆడి, తర్వాత ఎత్తులో $R \times b2$ తో నలుపు సమానత్వం పొందచ్చు (524వ పటం).]

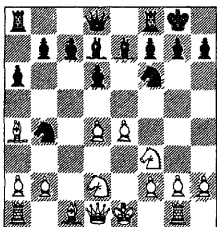
8 Nbd2 0—0 9 Rel Be8.

(ఈ మధ్య జరిగిన ఆటలని బట్టి 9 $e \times d4$ 10. $c \times d4$ Nb4 (525వ పటం) 11 $B \times d7$ $Q \times d7$ 12. Nf1 c5 13 a3 Ne6 14. d5 Ne5 15 Ng3 (526వ పటం) వరసలో తెలుపు పరిస్థితి బాగుంటుందని రుజువుయ్యింది.)

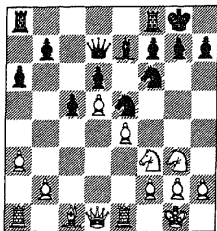
524వ పటం



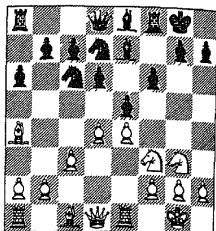
525వ పటం



526వ పటం



527వ పటం



10. Nf1 Nd7 11. Ng3 f6.

ఒకప్పుడు ఆల్ఫోహీన్ ఈ వరుసని ఉపయోగించేవాడు. నలుపు పరిస్థితి కొంచెం ఇరుక్కొంటుంది (527వ పటం).

3

తెరుపు వరుస

3... a6 4. Ba4 Nf6 5. 0-0 N×e4 (528వ పటం).

ఇదొక క్లిష్టమైన వరుస. తెరుచి ఉన్న కేంద్రంలో నల్ల రాజు ఉన్న కారణంగా పోయిన బంటుని తెలుపు సునాయాసంగా తిరిగి గెల్చుకుంటాడు. నలుపు సమానత్వం కోసం చాలా జాగ్రత్తగా ఆడాలి.

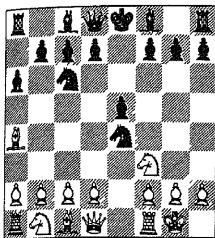
6. d4

(6. Re1 Nc5 7 N×e5 Be7 8 Nc3 0-0 9. B×c6 d×c6 తర్వాత నలుపు పరిస్థితి బాగానే ఉంటుంది.) (529వ పటం.)

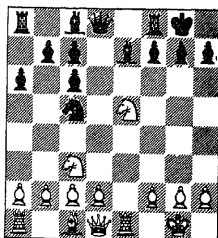
6. ... b5.

[6 .. e×d4 (రీగా వరుస) 7 Re1 d5 8. N×d4 నలుపుకి అపాయకరం (530వ పటం). వదలకుండా 'షా' చెప్పి ఉద్దేశంతో 8. ... Bd6

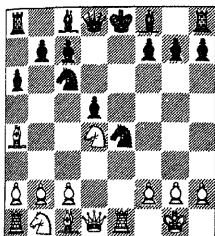
528వ పటం



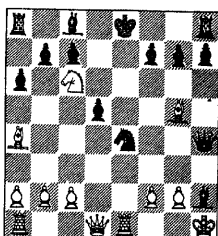
529వ పటం



530వ పటం



531వ పటం

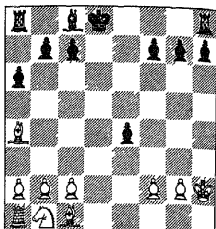


పడితే 9. N×c6 B×h2+ తర్వాత తెలుపు 10. Kh1 (10. K×h2 Qh4+ వరసలో తెల్ల రాజుకి వదలకుండా నలుపు 'షి'లు చెప్తుంటాడు) అడి 'షి'లు తప్పించి 10. . Qh4 11. Bg5 (531వ పటం) 11. ... Q×g5 12. Q×d5! Q×d5 13. Nb4+ వరసలో తెలుపు బలంతో, అధిక్యత నిలుపుకుంటాడు (532వ పటం). పై వరసలో 13. .. Kd8! 14. N×d5

532వ పటం



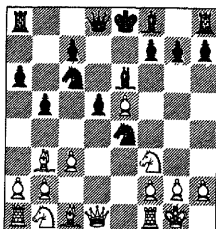
533వ పటం



Be5!, లేక 14. Nc5 ఎత్తుల తర్వాత నలుపు పరిస్థితి బాగా ఉంటుందని ఇటీవల కనుక్కొన్నారు అందుకే రీగా వరసలో ఈ ఎత్తులు తప్పనిసరి. 11 R×e4+ d×e4 12 Qd8+ Q×d8 13 N×d8+ K×d8 14. K×h2, తెలుపు పరిస్థితి కొంచెం బాగా ఉంటుంది (533వ పటం).]

7. Bb3 d5 8 d×e5 Be6 9 c3 (534వ పటం).

534వ పటం



(కేరెన్ ఎత్తు 9 Qe2కి జవాబుగా నలుపు 9. . .Bc5 10. Be3 Qe7 11. Rd1 Rd8 ఆడచ్చు.)

9. ... Be7.

(9 ... Bc5 ఇద్దరికీ పదునైన పరిస్థితికి దారి తీస్తుంది.)

10. Nbd2 0—0.

క్లిష్టమైన ఈ పరిస్థితిలో తెలుపుకి కొంచెమే ఆధిక్యత ఉంటుంది. e4లో ఉన్న నల్ల గుర్రాన్ని మార్పిడి చెయ్యడానికి గాని, c5 గడికి తరచుడానికి వీలుగా గాని 11. Bc2, 11. Qe2 ఇక్కడ మంచి ఎత్తులుగా పరిగణిస్తారు.

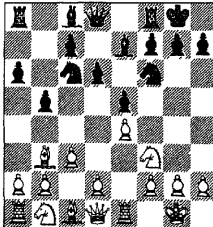
చిగోరిన్ పద్ధతి

3 ... a6 4 Ba4 Nf6 5 0—0

(నలుపు e4లో ఉన్న బంటుని దాడి చేస్తున్నాడు. తెలుపు 5. Nc3 గాని 5. d3 గాని అడి దాన్ని రక్షించుకోవచ్చు. అలా చేస్తే, కేంద్రాన్ని పటిష్ఠం చేసుకునే ఎత్తులు c3, d4 ఆడే పథకానికి అడ్డు వస్తుంది. అందుకని తెలుపు ముందుగా కోటకట్టి, ఏనుగుతో e4 బంటుని కాసి తన పథకాలని అమలుచెయ్యాలని చూస్తున్నాడు.)

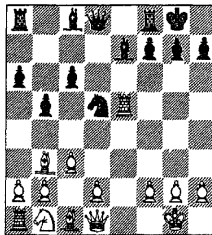
5. ... Be7 6 Re1 b5 7 Bb3 0—0 8 c3 d6 (535వ పటం).

535వ పటం



[అమెరికాకి చెందిన మార్షల్ ప్రపథమంగా ఆడి, వెలుగులోకి తెచ్చిన గాంబీట్ వరస గమనించదగ్గది. తర్వాత ఈ వరసని సోవియట్ ఆటగాళ్లు తుణ్ణంగా పరిశోధించారు: 8. . d5 9. e×d5 N×d5 10 N×e5 N×e5 11. R×e5 c6 (536వ పటం) (కావబ్లాంకతో ఆడుతూ మార్షల్ 11. ... Nf6 అడాడు. కాని తర్వాత ఇంకా బలమైన 11. . . c6 వాడుకలోకి వచ్చింది.) 12 d4 Bd6 13. Re1 Qh4 14. g3 Qh3. బలి ఇచ్చిన బంటుకి ప్రతిగా నలుపుకి దాడి చేసే అవకాశాలు లభిస్తాయి. తెలుపు రాజుని రక్షించుకు నేందుకు వీలుగా 15. Qd3 ఆడి మంత్రిని f1 గడికి చేర్చటం మంచిది.]

536వ పటం



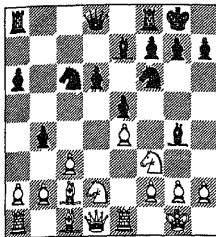
9 h3

[ముందరే 9 d4 ఆడితే 9. ... Bg4 (10. ... B×f3 దెబ్బ) 10 d5 Na5 11. Bc2 c6! 12. d×c6 N×c6 13. Nbd2 b4! వరసలో నలుపుకి మంచి ఆట లభిస్తుంది (537వ పటం).]

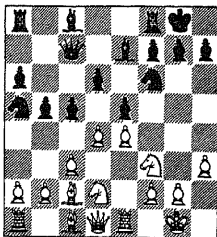
9. .. Na5

[ఇక్కడ 9. ... Nb8 అడదం కూడా కద్దు (10. d4కి జవాబుగా 10. .. Nbd7 అదే ఉద్దేశం). ఈ ఎత్తుని మొదటి సారి హంగేరియన్ ఆటగాడు బ్రేయర్ ఆడారు. తర్వాత సోవియట్ ఆటగాళ్లు జి. బొరిసేంకో,

537వ పటం



538వ పటం



ఎన్. పూర్కన్ ఈ వరసని లభిస్తుంది చేశారు (333 పేజీలో బ్యూట్‌యెవిర్ - కార్పెన్ ఆట చూడండి)]

10 Bc2 c5 11. d4

(మంత్రి వైపు బలాన్ని ముందు పైకి తెచ్చి, తర్వాత మెల్లిగా d4 కోద్దామనే ఉద్దేశంతో 11. d3 కూడా ఆడతారు)

11 Qc7 12. Nbd2 (538వ పటం).

చిగోరిన్ పద్ధతిలో ఇది ముఖ్యమైన పరిస్థితి.

329

గెల్లెర్

పోర్టిస్

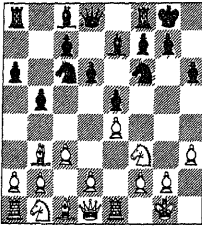
అంతర్జాతీయ పోటీ

మాస్కో, 1967

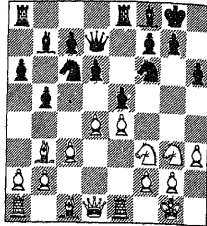
1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3 Bb5 a6 4. Ba4 Nf6 5. 0-0 Be7 6. Re1 b5 7. Bb3 d6 8. c3 0-0 9. h3 h6.

చిగోరిన్ పద్ధతిలో స్మిట్స్కోవ్ కమర్స్కోవ్ ఎత్తు. తెల్ల గుర్రాన్ని g5 గడికి రాసికుండా చేసి e5లో బంటుని రక్షించడానికి నలుపు తన ఏనుగుని e8 గడికి తెచ్చుకుంటాడు (539వ పటం).

539వ పటం



540వ పటం



10 d4 Re8 11. Nbd2 Bf8 12. Nf1 Bb7.

e5లో ఉన్న తన బంటుని రక్షించుకోవడమే కాకుండా నలుపు e4లో తెల్ల బంటుమీద వత్తిడి తెస్తున్నాడు.

13. Ng3 Qd7 (540వ పటం).

(తెలుపుని కేంద్రంలో తాడో, పేడో తేల్చుకొమ్ముని బలవంతపరుస్తూ సాధారణంగా 13. ... Na5 14. Bc2 c5 ఆడతారు. పోర్టిష్ ఇక్కడో కొత్త ఎత్తు వేశాడు గాని అదంత మంచిది కాదని తెలుస్తోంది.)

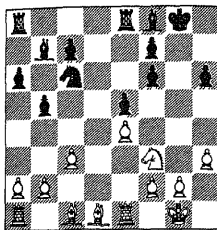
14 d×e5 d×e5 15 Nh5!

నల్ల మంత్రి d8లో లేకపోవడంవల్ల ఈ ఎత్తు సాధ్యమయ్యింది. 15 . Q×d1 16 N×f6+ g×f6 17. B×d1 తర్వాత రాజా వైపు నల్ల బంటు చెదిరి పోవడమే కాకుండా తెల్ల గుర్రం f5 గడిచి ఆక్రమించి నలుపుని ఇబ్బంది పెడుతుంది (541వ పటం).

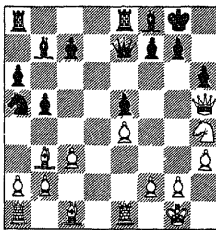
ఈ వరసని తప్పించడానికి పోయి నలుపు ఇంకా కష్టాల్లో వడుతున్నాడు.

15. .. Qe7 16 Nh4 N×h5 17. Q×h5 Na5? (542వ పటం).

541వ పటం



542వ పటం



(ఈ ఎత్తు వెంటనే ఓటమికి దారి తీస్తుంది. తెలుపు వెయ్యబోయే ఎత్తుని నలుపు ఊహించలేకపోతున్నాడు: f7 గడికి మరింత దక్షణ చేకూరుస్తూ 17. ... Nd8 ఆడితే నలుపు ఇంకా నిలబడవచ్చు.)

18. Bg5!!

(ఈ శకటుని మంత్రితో చంపితే 19. Qx f7+ Kh7 20. Qg8++ , బంటుతో చంపితే 19. Ng6 తర్వాత ఒక్క ఎత్తులో ఆటకట్టు. అందుకని ఒక ప్రక్క f7 గడిని కాస్తా నల్ల మంత్రి విధిగా పక్కకి తొలిగిపోవాలి.)

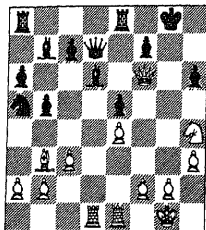
18. . . Qd7 19. Rd1 Bxd6

నల్ల శకటు f8 గడిని తప్పనిసరిగా వదిలి రావాలి. ఇప్పుడు తన శకటుని h6 గడిలో బలి ఇచ్చి తెలుపు ఆట గెలుస్తాడు.

20. Bxh6 gxh6 21. Qg6+ Kf8 22. Qf6 Kg8 (543వ పటం). (23. Ng6+ ఎత్తు తర్వాత వచ్చే ఆటకట్టుని నలుపు కానుకోవాలి.)

23. Re3. నలుపు ఓటమిసంగీకరించాడు.

(23. ... Kh7 జవాబుగా 24. Nf5 తెలుపు వెంటనే గెలుస్తుంది.)



అనలోలీ కార్పొన్

“స్పెయిన్ చ్చటం”*

“కానబ్లాంక వంటి మేటి అటగాడు, పరిస్థితులని అవగాహన చేసు కునే సామర్థ్యానికి గీటరాయిగా రయ్ లోపెన్ ని ఉదాహరించాడు. ఇందులో నలుపుకి ఎదురయ్యే సమస్యలని సూచిస్తూ టార్జ్ కోవేర్ దీనికి “స్పెయిన్ చ్చటం” అని పేరుపెట్టాడు.

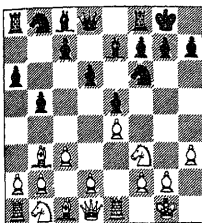
నేను దీక్షగా చదరంగం ఆడడం ప్రారంభించినప్పటినుంచీ తెలుపు, నలుపు వైపులనుంచి కూడా రయ్ లోపెన్ నాకెంతో ఉపయోగపడింది. ఈ వ్యాసంలో నేను నలుపు ఆడుతూ గెల్చిన ఒక ఆటని విపులీకరిస్తాను. ఇందులో రయ్ లోపెన్ తెలుపు ఆడిన వాళ్ళకి చ్చటమైంది!

* సోవియట్ చదరంగ వారపత్రిక “రి64” (47 సంచిక 1976)లో మాజీ ప్రపంచ ఛాంపియన్ అనలోలీ కార్పొన్ ప్రచురించిన వ్యాసంలో భాగం యిది.

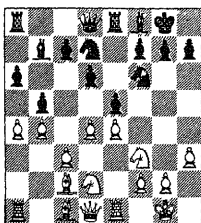
మనీలా, 1976

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bb5 a6 4. Ba4 Nf6 5. 0—0
Be7 6. Re1 b5 7. Bb3 d6 8. c3 0—0 9. h3 Nb8 (544వ
పటం) 10. d4 Nbd7 11. Nbd2 Bb7 12. Bc2 Re8 13. b4 Bf8
14. a4 (545వ పటం).

544వ పటం



545వ పటం



“ఇంతవరకూ ఆయన ఎత్తులమీద నేను వ్యాఖ్యానించ దల్చుకోలేదు. రయ్
లోపెన్‌లో ఈ వరస 10, 15 ఎత్తుల వరకూ అందరికీ తెలిసిందే. పాత
రోజాలనుంచీ నేటి వరకూ ఎంతో విరివిగా అవలంబిస్తూ వున్న ప్రారంభ దశ
రీతుల్లో ఇది ఒకటి. ఇప్పటికీ దీని వన్నె ఏ మాత్రం తగ్గలేదు. ఇందులో చాలా
వరుసలు టుణ్డంగా పరిశోధించబడ్డాయి. కొన్ని ఇంకా అభివృద్ధిచెంది, బాగా
పరీక్షలోకి రావాలి. రయ్ లోపెన్‌లో ఇంక గమనించదగ్గ ఎత్తులేమీ లేవు, తర
తరాల చదరంగం ఆటగాళ్లు దీన్ని యిదివరకే ఎంతో విపులంగా పరిశీలిం
చేశారు, ఇందులో మరింత కొత్త పుంతలేమీ లేవు అని భావించేవాళ్లు అపోహ
పడుతున్నారంటాను. పుస్తకాల్లో ఇచ్చిన వరసలని బట్టి పట్టి, విజయవంతంగా

వాటిని ఆటలో ఉపయోగించ గలమనుకునేవారూ మరింత అసోహపడుతున్నా రనుకుంటూ....

1972లో స్పాన్స్కీ - ఫిషర్ మధ్య పోటీలలో 10వ ఆటలో మొదటి సారిగా వచ్చి, తర్వాత చాలా ప్రసిద్ధికెక్కిన ఒక వరసని ల్యుబోయెవిచ్ ఈ ఆటలో ఎంచుకున్నాడు.

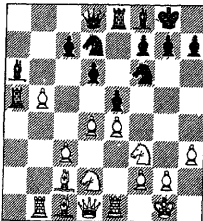
14. . . Nb6

(పైన చెప్పిన పోటీలో వచ్చిన ఎత్తే ఇది. 14. a5 మెరుగని నేను అనుకుంటూ ఉండేవాడిని, కాని, 15 b×a5 R×a5 16 Rb1 Ba6 17 a×b5 తర్వాత 18 Bb3 వరసలో తెలుపుకి చాలా అధిక్యత ఉంటుందని ఇటీవల తేలింది. నలుపు పరిస్థితిని యిక రక్షించే అవసరం లేదు (546వ పటం).

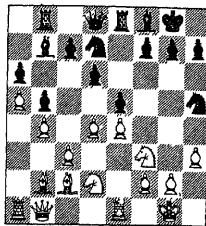
15 a5 Nb4 16. Bb2 Rb8.

(ఫిషర్తో జరిగిన పోటీలో స్పాన్స్కీ 16. . . Qb8 ఆడాడు. కాని, తర్వాత 16 ... Rb8 ఇంకా మంచిదని తనే కనుక్కొని, అమృత్దర్దామ్ (1973)లో స్పానించ్తో ఆడుతూ ఈ ఎత్తు వేశాడు. c4 అడి కేంద్రంలో గాడిపెట్టి, తన బలాలతో ఇంకా ముందుకి చొచ్చుకురావడానికి తెలుపు చూస్తాడు. 16. ... Rb8, 16. ... Qb8 ఎత్తులు రెండూ ఈ పథకాన్ని ఎదుర్కొనేందుకు వేసే ఎత్తులు.)

546వ పటం



547వ పటం



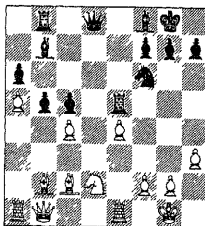
17. Qb1

(a2—g8 కర్ణంలో వత్తిడి తెచ్చే ఉద్దేశంతో ఆడిన కొత్త ఎత్తు. సాధారణంగా 17 Rb1 ఆడారు.

17. .. Nh5!? (547వ పటం).

తెల్ల మంత్రి d1 గడి వదలి వెళ్ళగానే h5 గడిమీద తెరచి దాడి చేసే అవకాశం కూడా పోయింది. గుర్రాన్ని f4 గడిలో స్థాపించడమే లక్ష్యం కాకుండా c5 ఆడి కేంద్రంలో ఎదురు దెబ్బ తీయడానికి కూడా నలుపు ఆయత్తమవుతున్నాడు (కాని c5 ముందరే ఆడటం మంచిది కాదు. 17 c5 18 b×c5 d×c5 19 d×e5 N×e5 20 N×e5 R×e5 21 e4 వరసలో తెలుపుకి చాలా మంచి ఆట ఉంటుంది) (548వ పటం.)

548వ పటం



18. c4

[పై చేయి కోసం ప్రయత్నిస్తూ ల్యుబోయెవిచ్ కష్టాల్లో పడతున్నాడు. అతనికి ప్రతికూలంగా b శ్రేణిలో మంత్రి, ఏనుగు ఎదురెదురుగా ఉన్నప్పుడు, శూ చురుగ్గా ఆడదామని ప్రయత్నించడం తెలుపుకి సబబు కాదు నిదానంగా 18 Nf1 ఆడడం మెరుగు. కాని అప్పుడు నలుపు దైర్యంగా 18 . c5 తోసి

19 bxc5 dxc5 20. dxe5 (20 Nxe5 Nxe5 21. dxe5 c4) వరస తర్వాత 20. ... c4, 21. .. Nxe5 ఆడవచ్చు.]

18 .. bxc4 19 Nxc4

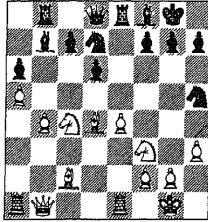
(19 dxe5 dxe5 తర్వాత b4లో బంటు పగలోకి వస్తుంది)

19. .. exd4

ఇదే అదను! ఎదురు నిలిచి పోరాడ్డానికి నలుపుకి ఇంతకంటే సదవకాశం దొరకదు.

20 Bxd4 (549వ పటం).

549వ పటం



[వెంటనే చూడ్డానికి 20. Nxd4 మంచిదనిపిస్తుంది కాని 20 ... Ne5! 21 Bb3 (e5లో గుర్రాన్ని చంపడానికి లేదు. 21 Nxe5 dxe5 తర్వాత 22 .. Bxb4 వస్తుంది) 21. Nf4 వరసలో తెలుపు చాలా దెబ్బలు కాసుకోవలసి ఉంటుంది. ఈ వరసలో 21. Nd2 ఆడితే జవాబుగా 21 ... Bc8! వస్తుంది. ఇప్పుడు స్పష్టంగా కనిపించే 22 Rxb4 కాకుండా 22 .. Bxh3 మాటు దెబ్బ కూడా ఉంటుంది.]

20 .. c5 21 Be3

(21. bxc5 ఆడడానికి వీలు లేదు. జవాబుగా తెల్ల బంటుని చంపుతూ

21 . B×e4 వస్తుంది. 21 Bc3 ఆడితే 21. Bc6 ఇబ్బంది పెడుతుంది. బ్యుట్‌యేవిక్ తన ఎత్తుతో ఆసక్తికరమైన ఆట ఆడుతున్నాడు గాని ఒక చక్కని మిథితంలో అతని పథకం బెడిసికొడుతుంది

21. . . c×b4

(నలుపు మందకొడిగా 21 Bc6 ఆడితే తెల్ల మంత్రి మెల్లగా b ప్రేణిమంచి తొలిగిపోతాడు: 22 Qd1)

22 Nb6 Nhf6

తిరుగు మొఖం పట్టాల్సిన సమయం వచ్చింది. చూడడానికి ఈ ఎత్తు మలభం అనిపిస్తుంది కాని దీన్ని కనుక్కోవడం అంత తేలికైన పని కాదు. చాలా సేపు ఆలోచించిన తర్వాతే నాకు ఇలా వెనక్కి తగ్గడం ముఖ్యమని తెలిసింది

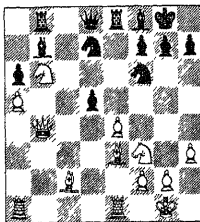
23 Q×b4

దుస్సహనమా? కాని ఇంకేం చెయ్యాలి? కాసేపుంటే నలుపుకి ఆ ఎక్కువ బంటు మిగిలిపోవచ్చు

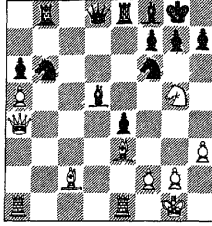
23 . d5 (550వ పటం)

(23 .. B×e4 ఆడినా నలుపుకి బలగంరో ఆధిక్యత ఉంటుంది కాని పరిస్థితో కొంత ఆధిక్యతని కోల్పోవలసి వస్తుంది.)

550వ పటం



551వ పటం



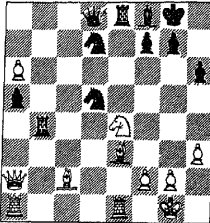
24. Qb3 d×e4 25 Ng5

ఈ వరస ఎంచుకునే ముందు నిస్సందేహంగా ల్యూబోయెవిచ్ చాలా ఎత్తులు ముందుకి ఆలోచించాడు. కానీ, నేను ఇంకొంచెం ముందుకి ఆలోచించగల్గాను

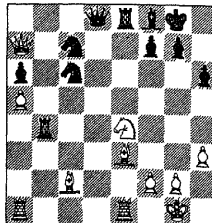
25. . Bd5 26. Qa4 N×b6 (551వ పటం)

[లేకపోతే ఎక్కువగా ఉన్న బంటు నిలవదు ఉదాహరణకు 26 h6
27 N×d5 N×d5 28. N×e4 Rb4 29 Qa2 (552వ పటం)]

552వ పటం



553వ పటం

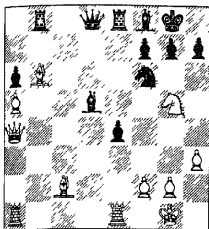


(29 Qc6 Nb8! 30. Qa8 Nc7 31. Qa7 Nc6! (553వ పటం) వరసలో తమాషాగా తెల్ల మంత్రి ఉచ్చులో వడుతుంది)]

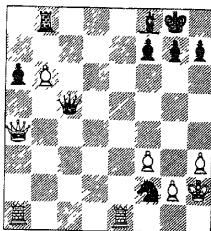
27 B×b6 (554వ పటం)

(27 a×b6 గనక అడితే 27 . h6 తర్వాత తెల్ల గుర్రం పోతుంది.)

554వ పటం



555వ పటం



27 . Qe7!

బహుశా మొదటి సారి తెలుపుకి ఊహించని జవాబు వచ్చి ఉంటుంది. పల్ల మంత్రి వానాలనే తెల్ల ఏనుగు ఉన్న శ్రేణిలోకి వస్తోంది కాని ఈ ఎత్తు ముందు చూపులో వేసిందే. దీని మూలంగా తెలుపుకి ఏమీ లాభించదు.

28. f3

(పోనీ తెరపు ఆధారంగా మరోలా లాభం పొందుదామన్నా నీలు కాదు. ఉదాహరణకు 28 B×e4 B×e4 29 N×e4 N×e4 30 f3 R×b6! 31 a×b6 Qc5+ 32 Kh1 Nf2+ 33 Kh2 Rb8) (555వ పటం).

28 . . R×b6!

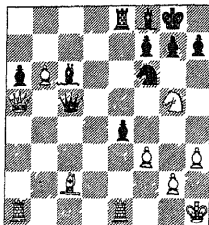
వాసి బలి ఎలాగూ వస్తోంది ల్యుబోయెవిచ్ ఈ దెబ్బని చూడలేదను కోవడం అనూహ్యం. అతను చూడని ఎత్తు ఇంకా ముందుంది

29 a×b6 Qc5+ 30. Khl Bc6!

అంత క్లిష్టమైన ఇబ్బడి దాడి కాదు గాని ఈ ఎత్తు చాలా బలమైనది. ఒక వక్క గార్ల్ వదిలేసిన గ్5 గుర్రంమీద మరో వక్క మంత్రిమీద ఒకేసారి దాడి వచ్చింది.

31. Qa5 (556వ పటం)

556వ పటం



31. ... e×f3!

[ఇది తెలుపుకీ అసలైన సంభ్రమాన్ని కల్గించే ఎత్తు. దీనిని తెలుపు రెక్కపోకీ తీసుకోలేదు పుంజులు మార్పిడి చేసే ప్రశ్న లేదని స్పష్టంగా తెలుస్తోంది. అయినా ఒక మనోహరమైన ఆటకట్టు వ్యూహాన్ని చూపిస్తాను 32 Q×c5 R×e1+ 33 Qg1 (33 R×e1 f×g2+ 34. Kh2 B×c5 వరసలో గెలుపు సునాయాసం) 33 f×g2+ 34. Kh2 Bd6+-+].

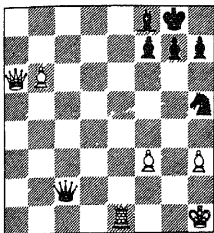
32. N×f3 Q×c2 33 Q×a6

[33 Rac1 (33. Rec1 Qe4) 33 . R×e1+ 34 Q×e1 Qa4 ఆటని మరి కాసేపు పొడిగిస్తుందంతే.]

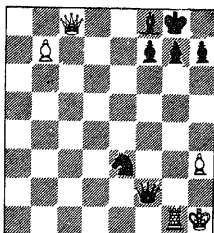
33. ... B×f3 34 g×f3 R×e1+ 35. R×e1 Nh5! (557వ పటం).

(ఇప్పుడు నలుపు వెయ్యబోయే దెబ్బలు 36. ... Ng3+, తర్వాత 37. ... Bc5+, పుష్పంగా తెలుస్తున్నాయి. ఇది కాకుండా తెల్ల మంత్రి e2, f1 గళ్లద్వారా రక్షణకి రాకుండా ఈ గుర్రం ఆపుతుంది. 35. ... Qf2 36. Rf1 Qg3 37. Qc8! Nd5 38. b7 Ne3 39. Rg1 Q×f3+ 40. Kh2 Qf2+ 41. Kh1 వరస నలుపుకి 'దా' మాత్రమే ఇస్తుంది.) (558వ పటం)

557వ పటం



558వ పటం



36. Re8

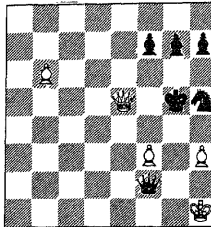
(36. Rg1కి జవాబుగా 36. ... Qc6 గెలుస్తుంది. ఒకేసారి b6లో బంటు తెరపులోనూ, f3లో బంటు వగలోనూ పడతాయి.

36. ... Qf2

తెల్ల రాజు ఓ మూలకి ఇరుక్కు పోయింది. తెలుపుకి వదలకుండా 'షా'లు చెప్పే అవకాశం కూడా లేదు. కింది వరస తప్పనిసరి.

37. R×f8+ K×f8 38. Qa3+ Ke8 39. Qa4+ Ke7
40. Qb4+ Kf6 41. Qd6+ Kg5 42. Qe5+.

559వ పటం



(ఆఖరి పన్నాగం. 42. ... Kh4 43. Qe4+ K×h3 44. Qg4++.
కాని, ఇటువంటి వాటిలో పడేది ఆట నేర్పుకునేవారు మాత్రమే)
42. ... Kh6. తెలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.”

అర్రేన్జ్

జాహ్నవిచ్చి

ఔన్ గ్రాడ్, 1967

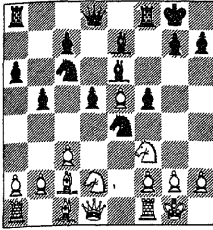
1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bb5 a6 4. Ba4 Nf6 5. 0—0
N×e4 6. d4 b5 7. Bb3 d5 8. d×e5 Be6 9. c3 Be7 10. Nbd2
0—0 11. Bc2 f5 (560వ పటం).

(11. ... N×d2 12. Q×d2 f6 13. e×f6 B×f6 14. Ng5
B×g5 15. Q×g5 Q×g5 16. B×g5 (561వ పటం) వరకు
వరుపుకీ ప్రతికూలమైన చివరి దశకి దారి తీస్తుంది.)

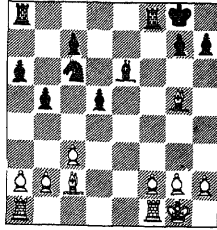
12. e×f6 N×f6 13. Nb3

(13. Ng5కి జవాబుగా 13. ... Bg4 14. f3 Bd7 15. Re1 Qc8

560వ పటం



561వ పటం



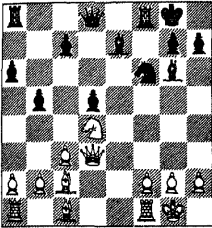
వరసలో నలుపు పరిస్థితి కొంచెం మెరుగుగా ఉంటుంది)

13. ... Bg4 14. Qd3 Ne4

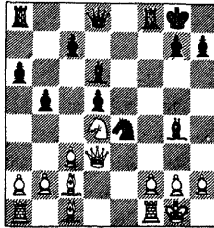
(ఈ ఎత్తు తర్వాత తెలుపుకి చాలా కష్టమైన సమస్యలు ఎదురౌతాయి. ఇలా కొకుండా 14. ... Bh5 15. Nbd4 N×d4 16. N×d4 Bg6 వరసలో ఆట సమానంగా ఉంటుంది) (562వ పటం.)

15. Nbd4 N×d4 16. N×d4 Bd6! (563వ పటం.)
17. N×b5?

562వ పటం

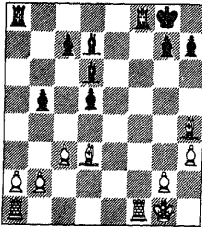


563వ పటం

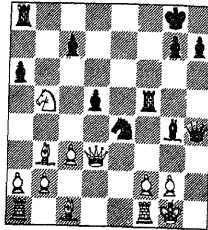


[బలం గెలికే ఉద్దేశంతో తెలుపు తప్పుడు మిలితాన్ని వేస్తున్నాడు. బల్లి మీద తన పరిస్థితిని గ్రహించి తెలుపు చాలా జాగ్రత్తగా మసలాలి (17. ... a×b5 18. Q×d5+ Kh8 19. Q×e4). 17. Nc6 ఆడడం తప్పు. 17. ... Qh4 18. Q×d5+ Kh8 19. h3 R×f2 తర్వాత నలుపుకి తిరుగులేని దాడి వస్తుంది. 17. Bb3 అడితే 17. ... Kh8! 18. B×d5 B×h2+ 19. K×h2 Q×d5 వరసతో స్పష్టంగా నలుపుదే పై చేయి. 17. h3 ఆడడం ఇక్కడ అవసరం. 17. ... Qh4 18. N×b5 N×f2 19. Bg5! N×d3 20. B×h4 a×b5 21. B×d3 Bd7 తర్వాత (564వ పటం) అట సమంగా ఉంటుంది (రాగోజిన్ - రషిన్స్కీ, మాస్కో, 1947)]

564వ పటం



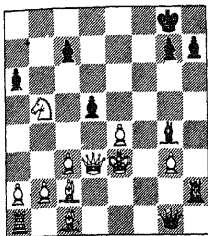
565వ పటం



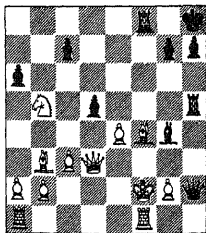
17. ... B×h2+! 18. K×h2 Qh4+ 19. Kg1 Rf5! 20. Bb3 (565వ పటం).

(20. f3 కూడా లాభం లేదు. 20. ... Rh5! 21. f×e4 Qh2+ 22. Kf2 Rf8+ 23. Ke1 Qh4+ 24. g3 R×f1+ 25. K×f1 Qh1+ 26. Kf2 Rh2 27. Ke3 Qg1+ వరసతో నలుపు గెలుస్తాడు) (566వ పటం).

566వ పటం



567వ పటం



20. .. Kh8! 21. f3

(21. Q×d5కి బవాబుగా 21. ... R×d5 22. B×d5 Rf8!

23. B×e4 Be2 అడి నలుపు గెలుస్తాడు.)

21. ... Rh5! 22. f×e4 Qh2+ 23. Kf2 Rf8+ 24. Bf4

(567వ పటం).

(24. Ke1 తర్వాత 24. ... Qh4+ 25. Kd2 Rf2+ గెలుస్తుంది.)

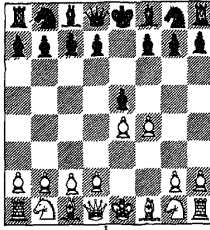
24. ... Q×f4+ 25. Ke1 Rh1!! తెలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

(26. R×h1 తర్వాత 26. ... Qf2++.)

రాజా వైపు గాంధీస్

1. e4 e5 2. f4 (568వ పటం).

పాత కాలపు ఈ ప్రారంభ దశ ఆసక్తికరమైన ఆటకీ దారి తీస్తుంది. e5 బంటుని పక్కకి మళ్లించి, e4, d4 ఎత్తులలో బంట్ల కేంద్రాన్ని స్థాపిస్తామనే ఉద్దేశంతో తెలుపు 1 బంటునిచ్చేస్తున్నాడు. రుక్షణ చేసుకోవడంలో నలుపు తడబడితే తెలుపుకి బ్రహ్మాండమైన దాడి చేసే అవకాశం లభిస్తుంది.



నలుపుకి d5! ఎదురు దెబ్బతో కూడిన రక్షణ పథకాలు ఇప్పుడు కనుక్కోబడ్డాయి. అందుకనే ఈమధ్య ఆటలలో ఈ ప్రారంభ దశ చాలా అరుదు.

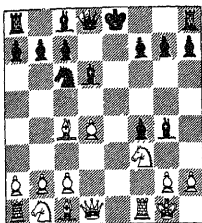
నలుపు బంటుని అంగీకరించినదీ, లేనిదీ బట్టి రాజా వైపు గాంబింట్‌ని రెండు ఉపరీతులుగా విభజించవచ్చు. అంగీకరించిన ఉపరీతిలో 3. Nf3 ఆడితే గుర్రపు గాంబిల్, 3. Bc4 ఆడితే శకటు గాంబిల్ అనే వైవిధ్యాన్ని గమనించాలి. అంగీకరించని రాజా వైపు గాంబిల్‌లో నలుపు 3. ... Bc5 గాని, తనే బంటుని ఎదురు బలి ఇస్తూ 2. ... d5 (ఎదురు గాంబిల్) గాని ఆడవచ్చు.

గుర్రపు గాంబిల్

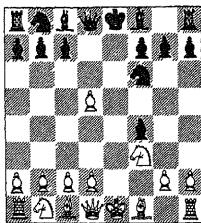
2. .. e×f4 3. Nf3 d5!

[పూర్వం f4 బంటుని రక్షిస్తూ 3 ... g5 ఆడేవారు. కాని 4. Bc4 g4 తర్వాత నలుపుకి కొన్ని సమస్యలు ఎదురయ్యేవి. కాని, రాజా వైపు బలాని త్వరత్వరగా పైకి తెస్తూ మంచి రక్షణ పథకం నలుపుకి ఉంది. 3. ... Be7 4. Bc4 Nf6! (4. ... Bh4+ తప్ప. తెలుపు చక్కగా 5. Kf1! ఆడి తప్పకుంటాడు. h4 గడిలో శకటు దిప్పి బొమ్మలా ఉండడమే కాకుండా మిగిలిన

569వ పటం



570వ పటం

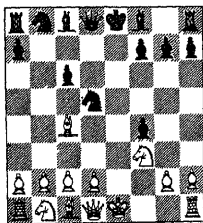


బలాలు పైకి రాకుండా అడ్డు తగులుతుంది) 5. e5 Ng4 6. 0—0 Nc6 7. d4 d5 8. e×d6 B×d6 తర్వాత నలుపు ఆట బాగా ఉంటుంది (569వ పటం.)

4. e×d5 Nf6 (570వ పటం).

(4. ... Q×d5 నుంచి కాదు. 5. Nc3 Qe6+ 6. Kf2! తర్వాత 7. Bb5+, 8. Re1 చెబ్బలు ఉంటాయి.)

571వ పటం



5. Bb5+

(5. c4కి జవాబుగా నలుపు 5. ... c6 6. dxc6 Nxc6 7. d4 Bb4+ 8. Nc3 0—0 వరసలో ఆడచ్చు. ఆట నమానంగానే ఉంటుంది.)

5. ... c6 6. dxc6 bxc6 7. Bc4 Nd5 (571వ పటం).

నలుపు పరిస్థితి బాగానే ఉంది.

శకటపు గాంబిల్

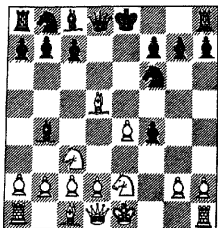
2. ... exf4 3. Bc4 d5

(3. ... Qh4+ మంచిది కాదు. తెలుపుకి కోటకట్టి అవకాశం పోయి నవ్వుటికి 4. Kf1 g5 5. Nc3 Nf6 6. Nf3 తర్వాత నల్ల మంత్రిని వెనక్కి తరుముతాడు. తెలుపుకి కేంద్రంలోను, బలాన్ని పైకి తేవడంలోను అధిక్యత లభిస్తుంది.

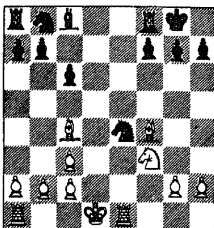
4. Bxc5 Nf6! 5. Nc3 Bb4 6. Nge2 (572వ పటం).

(6. Nf3 Bxc3 7. dxc3 c6 8. Bc4 Qxd1+ 9. Kxd1

572వ పటం



573వ పటం

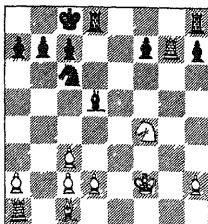


0—0 10. B×f4 N×e4 11. Re1 తర్వాత ఆట సమానంగా ఉంటుంది)
(573వ పటం.)

6. ... B×c3 7. b×c3 N×d5 8. e×d5 Qh4+ 9 Kf1
Bg4

ఇద్దరికీ సమానావకాశాలున్నాయి. ఈ క్రింది వరసలో ఆట సాగుచున్నది:
10 Qe1 Q×e1+ 11. K×e1 f3 12. g×f3 B×f3 13. Rg1
B×d5 14. R×g7 Nc6 15. Nf4 0—0—0 16 Kf2 (574వ
పటం).

574వ పటం



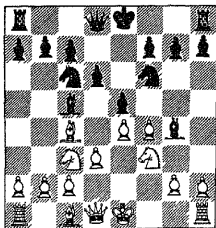
అంగీకరించని రాజు వైపు గాంబిల్

2 ... Bc5 3. Nf3

(3 f×e5? తప్ప 3. ... Qh4+ 4. g3 Q×e4+ వరసలో తెలుపు
ఏనుగుని కోల్పోతాడు.)

3. d6 4 Bc4 Nc6 5 d3 Nf6 6 Nc3 Bg4 (575వ
పటం).

575వ పటం



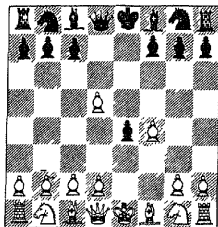
తెలుపు అట కొంచెం చురుకుగా ఉంది. 7. Na4 ఆడి సంకటం కల్గించే నల్ల శకటుని మార్పిడి చెయ్యడం తెలుపుకి శ్రేయస్కరం.

ఫర్మ్‌వేయర్ ఎదురు గాంబిల్

2 ... d5 3 e x d5 e4

మంచి ఎత్తు, తెల్ల గుర్రం f3కి రాకుండా ఆపుతుంది (576వ పటం).

576వ పటం

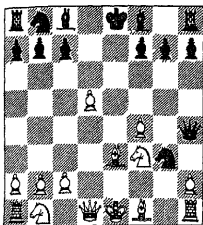


4 d3 Nf6 5. Nd2

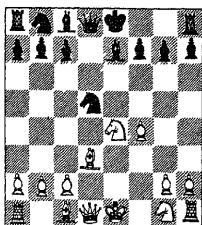
(ఇక్కడ బ్రాన్‌ష్లేన్ సలహానుసరించి 5. d×e4 N×e4 6. Be3 ఆడవ్వు. తర్వాత 6. ... Qh4+ 7. g3 N×g3 8. Nf3 వరసలో ఆట చాలా పదునుగా ఉంటుంది) (577వ పటం).

5. ... e×d3 6. B×d3 N×d5 7. Ne4 Be7, ఆట సమానంగా ఉంటుంది (578వ పటం).

577వ పటం



578వ పటం



చిగోరిన్

దవీదావ్

పీటర్స్‌బుర్గ్, 1874

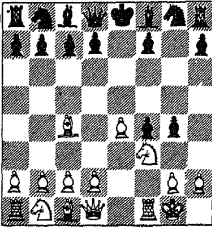
1 e4 e5 2. f4 e×f4 3 Nf3 g5 4. Bc4 g4 5 0—0 (579వ పటం).

చిగోరిన్ గుర్రాన్ని బలి ఇచ్చేస్తున్నాడు. దీన్నే “మూచియో గాంబిట్” అంటారు.

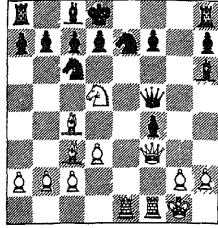
గుర్రం పోయినా తెలుపుకీ బలాలు బాగా పైన ఉండటం చేత e, f శ్రేణుల్లో తీవ్రంగా దాడి చేసే అవకాశాలు చాలా ఉన్నాయి.

ఈ క్రింది వరసలో ఇచ్చిన ఎత్తులు (5 నుండి 12 వరకు) ఇరువర్గా

579వ పటం



580వ పటం



అదే ప్రశ్నమైనవని పరిశోధనలవలన తేలింది.

5. ... gxf3 6. Qxf3 Qf6 7. e5 Qxe5 8. d3 Bh6
9. Nc3 Ne7 10. Bd2 Nbc6 11. Rae1 Qf5 12. Nd5 Kd8 13. Bc3!
(580వ పటం)

(తెలుపు 13 Qe2 Qe6! 14. Qf3 Qf5, వరసలో అడి 'ద్రా' చేయవచ్చు.)

13. ... Re8?

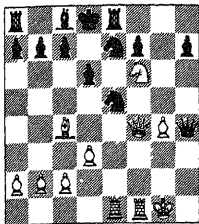
(ఇది తప్పు ఈ గడిలో ఏనుగు తెరపులో పడి తెలుపు గుర్రం దాడి లోకి వస్తుంది. 13. . Rf8 అడడం మెరుగు. ఎన్నడు తెలుపు 14 g4! Qg6 15 h4 వరసలో దాడిని కొనసాగించవచ్చు)

14 Bf6 Bg5 15. g4! Qg6 16 Bxg5 Qxg5 17 h4! Qxh4 18. Qxf4 d6 19 Nf6! Ne5? (581వ పటం.)

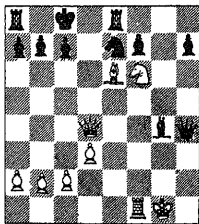
(19. .. Rf8 మెరుగు ఇప్పుడు నల్ల రాజుని తీవ్రమైన దాడికి గురి చేయడానికి తెలుపు వాసిని బలి ఇచ్చి కేంద్రాన్ని పూర్తిగా తెరుస్తున్నాడు.

20. Rxe5!! dxe5 21. Qxe5 Bxg4 22 Qd4+ Kc8
23 Be6+!! (582వ పటం) 23 ... Kb8 24 Nd7+ Kc8
25. Ne5+ Kb8 26. Na6+! bxa6 27 Qb4++.

581వ పటం



582వ పటం



బ్రాన్ స్టేన్

బొత్స్విక్

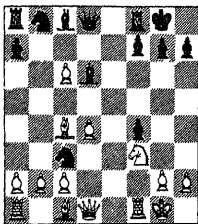
మార్చి, 1952

1. e4 e5 2. f4 e×f4 3. Nf3 d5!

(రక్షణ చేసుకునేందుకు ఇది శ్రేష్టమైన విధానం. తెలుపు 4. e5 గాని అదిలే 4. .. g5! జవాబు చాలా బలమైనది.)

4. e×d5 Nf6! 5. Bb5+ c6 6. d×c6 b×c6 7. Bc4 Nd5! 8. d4 Bd6 9. 0—0 0—0 10. Nc3 N×c3 (583వ పటం).

583వ పటం



(10. . Be6 ఇంకా మంచిది.)

11. bxc3 Bg4 12 Qd3 Nd7 13 g3?

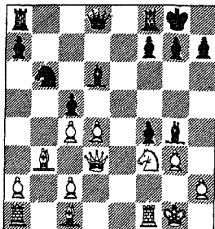
(ఈ పాఠపాటులో తెలుపుకీ రాజా వైపు చూసినమాటుంది. 13. Bd2 నయం.)

13 ... Nb6

(13. ... fxc3? తర్వాత 14. Ng5!తో తెలుపుకీ తీవ్రమైన దాడి చేసే అవకాశం ఉంది.)

14 Bb3 c5 15 c4? (584వ పటం)

584వ పటం



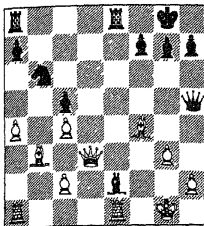
(ఇది మరో తప్పు. b3లో ఉన్న శకటు దారి మూసుకుపోయి అదెందుకూ పనికి రాకుండా పోతుంది. 15 dxc5 Bxc5+ 16. Kh1 fxc3 17. Ng5 Qxc3 18 cxd3 వరకూ తెలుపు అడి ఉండాలి.)

15 . Qf6 16 Ne5

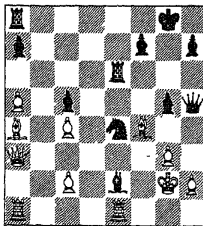
(16. c3 తప్పు జవాబుగా 16 .. Bf5! 17 Qd1 fxc3 మొదలైన ఎత్తులు వస్తాయి.)

16. . . Bxc5 17 dxe5 Qxe5 18 Bxf4 Qh5
19. Rfe1 Re8 20 n4 Be2!

585వ పటం



586వ పటం



దాడి ఉద్వృతమౌతోంది (585వ పటం).

21. Qc3 Nd7 22 a5 Nf6 23 Ba4 Re6 24 Kg2 Ne4

25. Qa3 g5! (586వ పటం).

తెలుపు ఓటమినంగీకరించాడు. శకటు వెనక్కి తగ్గాక 26. . Rh6 నిశ్చయంగా గెలుస్తుంది

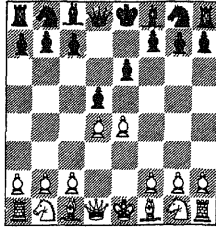
సగం తెరచి ఉన్న ప్రారంభ దశలు

ప్రెంచి రక్షణ

1. e4 e6 2. d4 d5 (587వ పటం).

ఈ రీతిలో నలుపుకి కొంచెం ఇరుకైనా స్థిరమైన పరిస్థితి ఉంటుంది. కాని ఇందులో లొసుగు ఏమిటంటే కొన్ని వరసలలో రిలో ఉన్న శకటు మూసుకు పోతుంది. ప్రతిగా నలుపు c5 ఆడి కేంద్రంలో చురుగ్గా ఎదురు దెబ్బ తీసే ఆవకాశం ఉంటుంది. 2. ... d5 తర్వాత e4లో ఉన్న తెల్ల బంటు దాడిలోకి వచ్చింది. తెలుపు దాన్ని మార్పిడి చేస్తూ 3 e×d5 గాని, ముందుకు తోస్తూ

587వ పటం



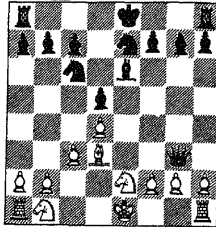
3. e5 గాని, కామకుంటూ 3 Nc3 లేక 3. Nd2 గాని ఆడవచ్చు. దీన్ని బట్టి ఫ్రెంచి రక్షణలో నాలుగు ముఖ్యమైన వరసలు ఉన్నాయి.

1. మార్పిడి వరస

3 e×d5 e×d5

మార్పిడి వరసలో వచ్చే అనురూపమైన పరిస్థితులలో ఇరుమ్మాలకి చెప్పుకోదగ్గ అభివృద్ధి ఉండదు.

588వ పటం



4 Bd3 Nc6 5. c3 Bd6 6 Qf3 Be6 7. Ne2 Qd7 8 Bf4
Nge7 9. B×d6 Q×d6 10 Qg3 Q×g3 (588వ పటం)

అట సమానంగా ఉంది.

2. e4—e5 ఎత్తుతో కూడిన వరస

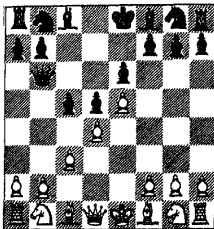
3. e5 c5! 4. c3 Qb6! (589వ పటం).

ఈ ఎత్తు గమనించదగ్గది. d4 బంటుమీద ఇంకా వత్తిడి తెస్తూ నలుపు b2 బంటుమీద కూడా ఓ కన్ను వేసి ఉంచుతున్నాడు. ఇందుమూలంగా తెలుపుకి మంత్రి వైపు బలాని (b1లోని గుర్రం, c1లోని తకటు) పైకి తేవడానికి ఆలశ్యమవుతుంది. ఇటువంటి పరిస్థితిలో మంత్రిని ముందుగానే పైకి తేవడం సరైనదే. పైగా b6లో మంత్రిని దాడి చేసేందుకు తెలుపుకి దారి లేదు.

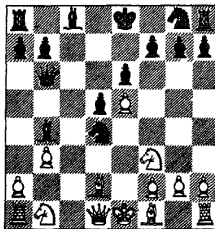
5. Nf3 Nc6 6. a3

[6. b3? తప్పు. జవాబుగా 6. ... c×d4 7. c×d4 Bb4+ 8 Bd2 N×d4 (590వ పటం). 7. b4 వేసి d4 గడిమీద వత్తిడి తగ్గించే ఉద్దేశంతో తెలుపు 6. a3 అడుగుతున్నాడు. కాని నలుపు ఈ పథకాన్ని అడ్డుకుంటాడు.]

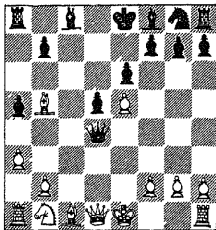
589వ పటం



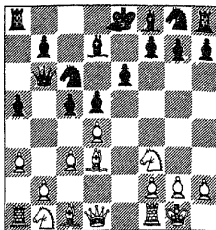
590వ పటం



591వ పటం



592వ పటం



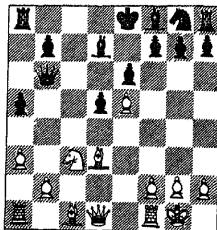
6. ... a5 7. Bd3

(బలాల్ని పైకి తెస్తూ తెలుపు ఒక ఉచ్చు పన్నుతున్నాడు. నలుపు బంటుని గెల్చుకునే ఉద్దేశంతో 7. ... c×d4 8 c×d4 N×d4? 9 N×d4 Q×d4? 10 Bb5+ (591వ పటం) తర్వాత అతని మంత్రి పోతుంది)

7. ... Bd7 8 0-0! (592వ పటం).

పై చెయ్యి సాధించడం కోసం తెలుపు ఒక బంటునిచ్చేస్తున్నాడు.

593వ పటం



8. . c×d4 9 c×d4 N×d4 10 N×d4 Q×d4
11. Nc3! Qb6 (593వ పటం)

(రెండ్ బంటుని కూడా తీసుకోవడం ప్రమాదకరం 11 Q×e5
తర్వాత 12 Re1 Qd6 13. Nb5 అడి తెలుపు తీవ్రమైన దాడి చేస్తాడు.)

12. Qe2

బలి ఇచ్చిన బంటుకి ప్రతిగా తెలుపుకి పై చేయి వచ్చింది.

3. నించోవిచ్ వరస

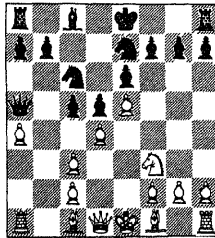
3. Nc3 Bb4

(3. .. Nf6 కూడా అడవ్వు.)

4. e5 c5 6. a3 B×c3+ 6 b×c3 Ne7 7 a4 Nbc6

8. Nf3 Qa5 (594వ పటం)

594వ పటం



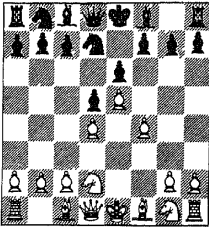
(పరిస్థితి క్లిష్టంగా ఉంటుంది. 9. Bd2కి జవాబుగా నలుపు 9. ... c4
అడవవ్వు. లేక 9. Qd2కి బదులుగా Bd7, Rc8 ఎత్తుల తర్వాత c గ్రేటిలో
పత్తిడి తెస్తూ ఆట కొనసాగించవచ్చు.)

4. తరావ్ వరస (3 Nd2)

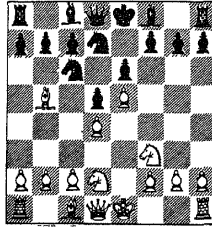
3. Nd2 c5!

(ఈ ఎత్తు తర్వాత d5లో నల్ల బంటు ఒంటరి దొతున్నప్పటికీ ఆట పూర్తిగా తెరుచుకు పోవడంవలన నల్ల త్వరగా పైకి వస్తాయి. ఆట తేలిక పడుతుంది వేరే వరసలేమిటంటే—3 .. Nf6 4. e5 Nfd7 5 f4 (595వ పటం); 3 ... Nc6 4. Ngf3 Nf6 5 e5 Nd7 6. Bb5 (596వ పటం). ఇవి క్లిష్టమైన పరిస్థితులకి దారి తీస్తాయి. నలుపు ఆట కొంచెం ఇరుగ్గా ఉంటుంది.

595వ పటం



596వ పటం



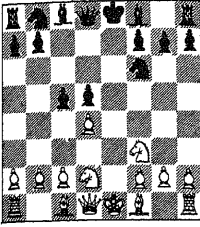
4 e×d5 e×d5

మంత్రితో d5 బంటుని చంపితే సాగే ఆట కోసం కింద ఇచ్చిన ప్లాన్— ఊల్ మన్ ఆట చూడండి.

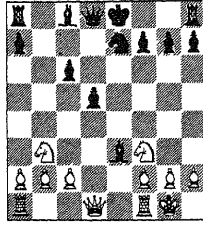
5. Ngf3 Nf6 (597వ పటం).

[ఇక్కడ 5 ... Nc6 కూడా ఆడతారు గాని, 6. Bb5 తర్వాత నలుపుకి రక్షణ చేసుకోవడం కొంచెం కష్టమవుతుంది. ఉదాహరణకు 6. ... Bd6 7 0—0 Nge7 8. d×c5 B×c5 9. Nb3 Bb6 10. Be3! B×e3

597వ పటం



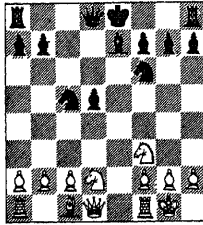
598వ పటం



11. B×c6+, b×c6 (598వ పటం) (11. .. N×c6 12. Re1)
 12. f×e3 వరస తర్వాత తెలుపు నల్ల గిళ్లద్వారా చాలా వత్తిడి తెస్తాడు.]
 6. Bb5+ Bd7 7. B×d7+ Nb×d7 8. 0-0 Be7
 9. d×c5 N×c5 (599 పటం)

ఇద్దరికీ సమానావకాలున్నాయి. d5లో బంటువల్ల నలుపుకి కేంద్రంలో c4, e4 గళ్లు అదుపులో ఉంటాయి.

599వ పటం



అంతర్జాతీయ పోటీ

మాస్కో, 1967

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Nd2 c5 4. e×d5 Q×d5

బంటుతో చంపడం శ్రేయం. మంత్రితో చంపడంవల్ల నల్ల బలాలు వెనక
బడతాయి. అందువల్ల అతను ముందు చాలా జాగ్రత్తగా ఆడాలి.

5. Ngf3

ఇలా తాత్కాలికంగా బంటుని వదులుకోవడం తెలుపుకీ మంచి పద్ధతి. అతని
బలగం త్వరగా పైకి వస్తుంది.

5. ... c×d4 6. Bc4 Qd6 7. 0—0 Nf6 (600వ పటం).

(నలుపు d4లో బంటుని నిలుపుకోలేదు. 7. ... e5?కి జవాబుగా

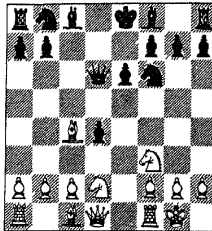
8. N×e5 Q×e5 9. Re1 వస్తుంది.)

8 Nb3 Nc6 9. Nb×d4 N×d4 10. N×d4 Be7

11. b3

తెలుపు శకటుని దీర్ఘ కర్ణంద్వారా ఆటలోకి తెచ్చి నల్ల రాజుమీద దాడికి
జోడిస్తున్నాడు.

600వ పటం



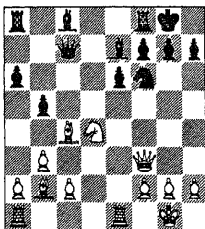
11. . a6

(ఇది అనవసరం మిగిలిన బలాలని కూడా బైటికి తెస్తూ 11. . . 0—0

12. Bb2 Bd7 అడదం మంచిది.)

12. Bb2 0—0 13 Qf3 Qc7 14. Rfe1 b5 (601వ పటం).

601వ పటం



(తప్పుడు పథకం. తెలుపుకి 15. Q×a8 అడదం లాభ దాయకం కాదు.

15. ... Bb7 16. Qa7 Ra8 వరసలో అతని మంత్రి పోతుంది. ఇందులో

17. N×e6 ఆడితే 17. ... Qc6 వస్తుంది. ఇది నిజమే గాని, సరిగ్గా పోవాల్సిన

గడికే తెల్ల శకటుని తరిమి నలుపు సహాయపడుతున్నాడు. 14. ... Bd7

అడదం మెరుగు. తప్పుడు ముఖ్యమైన లో గడి నల్ల శకటు కాపులో

ఉంటుంది.)

15. Bd3 Bb7 16. Qh3 g6

(ఇలా రాజా వైపు బంటుని బలహీన పరచక తప్పుడు. ఎందుకంటే

17. N×b5 a×b5 18. B×f6 దెబ్బని కాచుకోవాలి.)

17. a4! b×a4

[ఇలా మార్పిడి చెయ్యడం నలుపుకి ప్రతికూలమే గాని 17. ... b4 ఆడితే

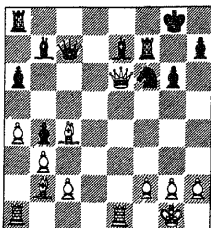
18. N×e6 f×e6 19. Q×e6+ Rf7 20. Bc4 (602వ పటం)
తర్వాత తెలుపుకి రెండు బండ్లెక్కువగా ఉంటాయి. 20 ... Rf8కి జవాబుగా
21. B×f6 గాని, 21. Q×e7! గాని వస్తాయి.]

18. R×a4 Nh5

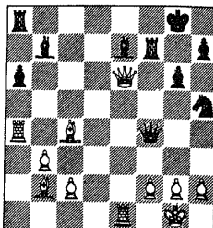
(18. ... Qh6 మెరుగు. రాబోయే గుర్రం బలిని వలుపు తక్కువ అంచనా
వేస్తున్నాడు.)

19. N×e6 f×e6 20. Q×e6+ Rf7 21. Bc4 Qf4 (603వ
పటం).

602వ పటం



603వ పటం



[దీంతో ఆట వెంటనే పోతుంది. 21. ... Bd6 మంచిది. జవాబుగా
తెలుపు 22. Qh3 (23. Qc3 దెబ్బతో) Bf8 23. Ra5 అడవచ్చు. ఇప్పుడు
24. R×h5 ఎక్కువో తెలుపు ఉద్ధృతమైన దాడిని చేస్తాడు. 23. ... Q×a5
ఆడితే 24. B×f7+ K×f7 25. Q×e6++.]

22. Q×f7+ Q×f7 23. R×e7!

వలుపు ఓటమిచంగీకరించాడు. 23. ... Bd5 24. R×f7 B×f7
25. R×a6 వడవో అతనికి మూడు బంట్లు తక్కువ ఉంటాయి.

సిసిలియన్ రక్షణ

1. e4 c5

నేటి కాలంలో ఎక్కువగా ఆడబడుతున్న ప్రారంభ దశలో ఇది ఒకటి. ఈ రీతి పదునైన ఆటలకి దారి తీస్తుంది. సిసిలియన్ రక్షణ గురించి ఎన్నో పుస్తకాలు వచ్చినప్పటికీ కొన్ని క్లిష్టమైన వరసలలో, శాస్త్రజ్ఞుల మధ్య నేటికీ కూడా వాదోపవాదాలు జరుగుతుంటాయి.

ప్రపంచ విఖ్యాతిగాంచిన ఆటగాళ్లెంతో మంది సిసిలియన్ రక్షణని ఉపయోగిస్తారు.

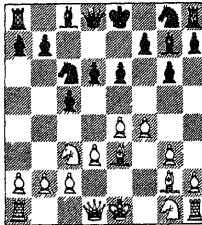
ఈ రీతిలో తెలుపు రాజు వైపు భాగంలోను, నలుపు మంత్రి వైపు భాగంలోను దాడి కొనసాగిస్తారు.

1. మూయబడిన పద్ధతి

2. Nc3

కేంద్రంలో d4కి బంటుని తొయ్యకుండా తెలుపు, రాజు వైపు భాగంలో బంట్లతో దాడి చెయ్యడానికి ఆయత్తమవుతున్నాడు. బవాబుగా నలుపు d4 గడిని ఆక్రమించడానికి, మంత్రి వైపు భాగంలో ముందుకు వెళ్లడానికి ప్రణాళికలు వేస్తాడు.

604వ పటం



2. ... Nc6 3 g3 g6 4. Bg2 Bg7 5. d3 d6 6. Be3 e6 7. f4 (604వ పటం)

(ఇక్కడ 7. Nge2 తర్వాత 8. Qd2 ఆడడం కద్దు. కానీ ప్రస్తుతం 7. f4 ఆడడం మంచిదని తలుస్తున్నారు. అప్పుడు తెల్ల గుర్రాన్ని e2 కంటే ఇంకా చురుకైన f3 గడితో నిలపడానికి వీలుంటుంది.

7. ... Nge7 8. Nf3 0—0 9 0—0 Nd4

తెలుపు రాజు వైపు దాడి చెయ్యడానికి తయారవుతున్నాడు. నలుపు Rb8, b5 ఎత్తులతో మంత్రి వైపు భాగంలో ఎదురు ఆడడానికి చూస్తాడు.

2. షెవెనింగ్స్ పద్ధతి

షెవెనింగ్స్ అనే డచ్ పట్టణంలో 1923లో జరిగిన అంతర్జాతీయ పోటీలో ఈ పద్ధతిని మొదటి సారిగా ఉపయోగించారు. అందుకనే ఈ పద్ధతికి ఈ పేరు వచ్చింది.

2. Nf3 e6 3. d4 c×d4 4 N×d4 Nf6 5 Nc3 d6 6. Be2 (605వ పటం).

శకటుని ఈ గడికి జరపడం షెవెనింగ్స్ పద్ధతిలో ప్రత్యేక లక్షణం. అవసరాన్ని బట్టి, తెలుపు నలుపు రాజు వైపు దాడి ప్రారంభిస్తే దీన్ని d3 గడికి, గాని, కేంద్రంలో నలుపు కేంద్రంమీద వత్తిడిచెయ్యడానికి మాత్రమే పరిమితమయితే f3 గడికి గాని, జరపచ్చు.

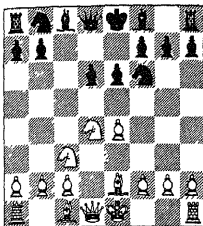
6. ... Nc6 7. Be3 Be7 8. 0—0 0—0 9. f4 Bd7

a6, Qc7 ఎత్తులతో నమయం వృధా చెయ్యకుండా కేంద్రంలో ఉన్న తెల్ల బంటుమీద దాడి చేయడం కోసం నలుపు శకటుని c6 గడిలోకి తేవడానికి చూస్తున్నాడు.

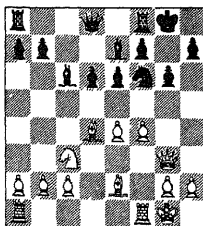
10. Qe1 N×d4 11. B×d4 Bc6 12. Qg3 g6! (606వ పటం).

రాజు వైపు బంటుని బలహీనపరుస్తున్నావనే భయం నలుపుకి లేదు. ఇప్పటికే అతనికి మంచి ఎదురాల లభించింది. 13. Bd3 గాని 13 Bf3 గాని

605వ పటం



606వ పటం



ఆడితే జవాబుగా 13. ... b5 ఎస్తుంది. e4 బంటుని రషించుకోడానికి తెలుపు జాగ్రత్త పడాలి.

3. రాజర్ వద్దతి

గొప్ప శాస్త్రజ్ఞుడైన రాజర్ అనే సోవియట్ దేశస్తుడు అభివృద్ధిలోకి తెచ్చిన ఈ వద్దతి సిసిలియన్ రక్షణలో చాలా పదునైనది. మంత్రి వైపు కోటకట్టి తెలుపు d గ్రేటిలో వత్తిడిని, రాజు వైపు దాడిని జోడిస్తాడు.

2. Nf3 Nc6 3. d4 cxd4 4. Nxd4 Nf6 5. Nc3 d6 6. Bg5 e6 7. Qd2 Be7 (607వ పటం).

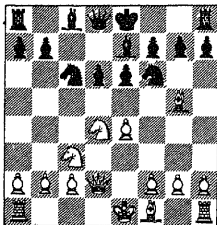
(7 ... h6కి జవాబుగా తెలుపు 8. Bxf6 ఆడతాడు. నలుపు విధిగా 8 gxf6 ఆడాలి. 8. ... Qxf6 తప్ప. జవాబుగా 9. Ndb5 Qd8 10 0-0-0 తర్వాత d6లో బంటుని నలుపు రషించుకోలేదు.

7. ... a6 8. 0-0-0 Bd7 ఆడడం మరో వరస. ఈ వరసలో సాధారణంగా నలుపు కూడా మంత్రి వైపు కోటకడతాడు.)

8. 0-0-0 0-0

ఈ క్లిష్టమైన పరిస్థితిలో ఇద్దరి అవకాశాలు సమానం. తరచు ఆట ఇలా కొనసాగుతుంది: 9. f4 Nxd4 10. Qxd4 h6 11 Bh4

607వ పటం



608వ పటం

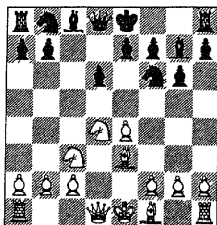


(608వ పటం) (11. B×f6 B×f6 12 Q×d6 Qa5 వరసలో నలుపుకి మంచి ఎదురాల ఉంటుంది) 11 .. Qa5 12 Bc4 e5 13 f×e5 d×e5 14 Qd3.

4. డ్రాగన్ వద్దతి

2 Nf3 d6 3. d4 c×d4 4. N×d4 Nf6 5 Nc3 g6
6 Be3 Bg7 (609వ పటం)

609వ పటం



(6. ... Ng4? ఆడడం పొరపాటు. జవాబుగా 7. Bb5+ Bd7
8. Qxg4.)

7. Be2

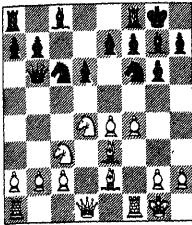
[దీన్ని డ్రాగన్ పద్ధతిలో శాస్త్రీయమైన కొనసాగింపు అంటారు. ఈ
రోజుల్లో తరచుగా 7. f3 (రోజెర్ దాడి) ఆడుతున్నారు.]

7. . 0—0 8. 0—0 Nc6 9. Nb3

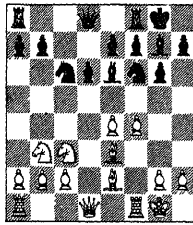
(9 f4కి జవాబుగా నలుపు d4లో ఉన్న గుర్రాన్ని తెరపులో పెడుతూ,
b2లో బంటుని దాడి చేస్తూ, 9 ...Qb6! ఆడచ్చు. అప్పుడు 10 . Nxe4
ప్రమాదం వుంది) (610వ పటం).

9. ... Be6 10. f4 (611వ పటం).

610వ పటం



611వ పటం



ఇది ఈ పద్ధతిలో ప్రధానమైన పరిస్థితి. నల్ల బంట్లు నిర్మాణం (d6,
e7, f7, g6, h7) ఒక సాము—డ్రాగన్ రూపాన్ని పోలి ఉంది. డ్రాగన్
పద్ధతిలో నల్ల రాజుమీద దాడి చెయ్యడానికి తెలుపు ప్రయత్నిస్తాడు. నలుపు
11. f5 రాకుండా ఆపుతూ 10. ... Qc8 గానీ, మరొక వైపు ఎదురాల
కొనసాగిస్తూ 10. ... a5 గానీ ఆడచ్చు.

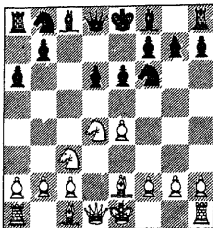
అంతర్జాతీయ పోటీ
స్టాక్ హోమ్, 1948

1. e4 c5 2. Nf3 d6 3 d4 c×d4 4 N×d4 Nf6 5 Nc3 e6
6 Be2 a6 (612వ పటం).

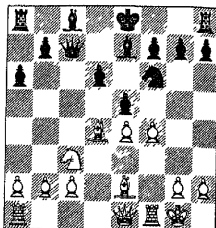
ఇంతకుముందు చెప్పినట్లు, ఈ రోజుల్లో ఈ ఎత్తు, తర్వాత ఎత్తు అవసరం
లేకుండానే నలుపు ఆట సాగిస్తాడు.

7 0—0 Qc7 8 f4 Nc6 9. Be3 Be7 10 Qe1 N×d4
11 B×d4 e5? (613వ పటం)

612వ పటం



613వ పటం



కేంద్రంలో ఇలా ఎదురు దెబ్బ తీయడం తొందరపాటు. నలుపు ఆట
పాడౌతుంది. నలుపు ముందుగా కోటకట్టి కిక్కురికి d7 ద్వారా c6 గడికి తేవాలి.

12 f×e5 d×e5 13. Qg3

రెండు బంట్లమీద తెలుపు ఒకేసారి దాడి చేస్తున్నాడు బలగం పోకుండా
నలుపు కాపాడుకుంటాడు గాని అతని బలం మోచారినపు అంత బాగా లేదు.

13. ... Bc5 14 B×c5 Q×c5+ 15 Kh1 Kf8 (614వ పటం).

కోట్టకట్టే అవకాశం కోల్పోవడం నలుపుకి ఇష్టం లేకపోయినా g7లో

బంటుని కామకోడానికి మరో దారి లేదు. (15. ... 0-0 అడితే 16. R×f6.)

16. Nd5!

నల్ల రాజు కేంద్రంలోనే ఉన్నందుకు, అదును చూచుకొని తెలుపు చురుగ్గా ఆదారి.

16. .. N×e4

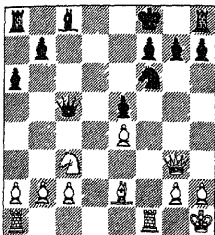
(వలుపు 16 ... N×d5 అడితే జవాబుగా తెలుపు 17. Q×e5 అడి మంచి పరిస్థితిని, ఒక ఎక్కువ బంటుని చేజిక్కించుకుంటాడు.)

17. Q×e5 Nf6

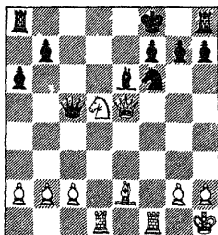
(17. Nf2+ 18. R×f2 Q×f2 19. Qe7+ వరస ఆట కట్టుకీ దారి తీస్తుంది.)

18. Rad1 Be6 (615వ పటం).

614వ పటం



615వ పటం

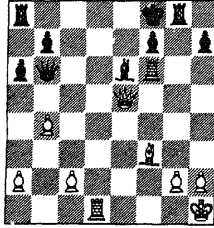


(18 ... N×d5 అడితే 19. Bh5 గెలుస్తుంది. 18. ... Ng4కి జవాబుగా 19. B×g4 B×g4 20. R×f7+ K×f7 21. Rf1+ అడి తెలుపు గెలుస్తాడు)

19. b4 Qc6

(19. .. Q×c2 తర్వాత ఐదు ఎత్తులలో నలుపు ఆటకడుతుంది:

616వ పటం



20. Qd6+ Kg8 21. Ne7 Kf8 22. Ng6+ Kg8 23. Qf8+ R×f8 24. Ne7++.)

20. N×f6 g×f6 21. R×f6 Rg8 22. Bf3 Qb6 (616వ పటం)

(ఈ ఎత్తులోటి నలుపు ఒక బలాన్ని కోల్పోతాడు గాని 22. ... Qc4 తర్వాత కూడా 23. Rf4 Q×a2 24. Bd5 B×d5 25. Qd6+ Ke8 26. R×d5 వరనలో నలుపుకి ఓటమి తప్పదు.)

23. Rd6 Qf2 24. B×b7 Q×c2 25. Rd×e6

నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

స్పాన్స్కి

పెత్రిస్యన్

[వనంజ ఛాంపియన్‌షిప్ పోటీలు, 1969

1. e4 c5 2. Nf3 d6 3. d4 c×d4 4. N×d4 Nf6 5. Ne3 n6 (617వ పటం).

ఇది కూడా సిసిలియన్ రక్షణలో చాలా వాడిగా ఉండే వద్దతుల్లో ఒకటి.

6. Bg5 Nbd7

(ఇక్కడ సాధారణంగా 6. ... e6 అడతారు. పెత్రిస్యన్ వేసిన ఎత్తు కూడా వాడుకలో ఉంది.)

7 Bc4 Qa5

(ఇప్పుడు 7... e6 అడితే నలుపుకి సంకటంగా 8 B×e6 శకటు బలి వస్తుంది.)

8. Qd2 h6

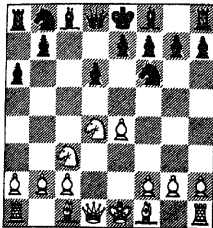
కొత్త ఎత్తు. తెల్ల శకటు సంగతేమిటో తేలుద్దామని నలుపు చూస్తున్నాడు. (సాధారణంగా 8. ... e6 అడతారు.)

9. B×f6

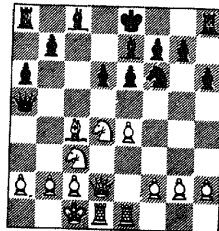
వెనక్కి తగ్గుతూ, సమయం వృధా చెయ్యడానికి తెలుపు ఇవ్వడం లేదు శకటుని మార్చిడి చేసి, ప్రత్యర్థి కంటే ముందుగా బలాని పైకి తెద్దామని తెలుపు చూస్తున్నాడు.

9 ... N×f6 10 0—0—0 e6 11. Rhe1 Be7 (618వ పటం).

617వ పటం



618వ పటం



నలుపు రాజు వైపు కోటకడదామని ప్రయత్నిస్తున్నాడు. కాని అక్కడ రాజుకి ప్రమాదం ఉంది. (11. ... Bd7 అడి తిర్రాళ మంత్రి వైపు కోటకట్టే ఊయం (ప్రేమం.) తెల్ల రాజు కూడా ఆ వైపున ఉన్నాడు గాబట్టి, తెలుపుకి ఆ భాగంలో దాడి చెయ్యడం అంత ముఖ్యం గాదు.

12. f4 0—0 13. Bb3

దాడి ప్రారంభించే ముందు తెలుపు తన శకటు, రాజు పరిస్థితి బాగు పరుచుకొంటున్నాడు. ఈలోపులో నలుపు e6 గడికి మరి కొంత రక్షణ చేకూరుస్తున్నాడు.

13 . Re8 14 Kb1 Bf8 15 g4!

ఒక బంటుని బలి ఇచ్చి నల్ల రాజుమీద దాడి చేయడానికి వీలుగా తెలుపు దారులు తెరుస్తున్నాడు ఎలాగూ ఈ బంటు ముందరికి వచ్చి దారులు తెరుస్తుంది కాబట్టి దీన్ని చంపుదామనే నలుపు నిర్ణయించుకున్నాడు.

15 .. N×g4 16 Qg2 Nf6 17. Rg1 Bd7 18 f5 Kh8 (619వ పటం).

(18 . e5 ఆడి మరి కొన్ని దారులు తెరవబడకుండా, నలుపు అడ్డుకోవాల్సింది.)

19 Rdf1 Qd8

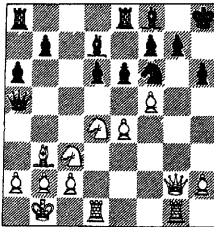
రాజు రక్షణ కోసం మంత్రిని కూడా తేవడానికి నలుపు తొందర పడుతున్నాడు. కాని, ఇప్పటికే సమయం మించిపోయింది.

20. f×e6 f×e6 21. e5!

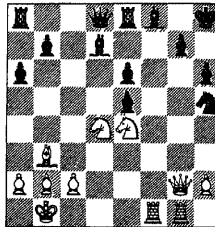
అమోఘమైన మిథితం వేసి, తెలుపు దాడి నోకొలిక్కి తెస్తున్నాడు.

21. ... d×e5 22. Ne4 Nh5 (620వ పటం).

619వ పటం



620వ పటం



(22 N×e4 వీలు కాదు, 23 R×f8+ R×f8
24 Q×g7 ++. 22 . e×d4 23 N×f6 వరసలో నలుపు 24 Qg6
దెబ్బని కాచుకోలేదు.

23 Qg6! e×d4

(దీంతో ఆట వెంటనే పోతుంది కాని 23 Nf4 24 R×f4
e×f4 25 Nf3 Qb6 వరసలో కూడా 26 Rg5!! ఆడి తెలుపు
గలుస్తాడు. ఇప్పుడు 27 Nf6 దెబ్బకి ఎదురు లేదు.)

24. Ng5!

నలుపు ఓటమి నొప్పకున్నాడు (24 h×g5 25 Q×h5+ Kg8
26. Qf7+ Kh8 27. Rf3 వరసలో అతనికి ఆటకట్టు తప్పదు)

షగోలావిచ్

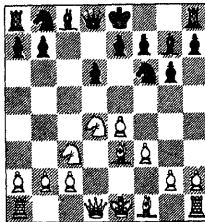
గూఫెల్డ్

సోవియట్ ప్రజల నాల్గవ స్పార్తకియాడ్ పోటీలు, 1967

1. e4 c5 2. Nf3 d6 3. d4 c×d4 4. N×d4 Nf6
5. Nc3 g6 6. Be3 Bg7 7. f3 (621వ పటం).

ఇది ట్రాగన్ పద్ధతిలో రౌజెర్ దాడి. ఇలా ఎదురు దిశలలో కోటపట్టి
నప్పుడు మంచి పదునైన ఆటలు వస్తాయి.

621వ పటం



కేంద్రంలో నలుపు 9 ... d5 తొయ్యకుండా అవే ఈ ఎత్తు చాలా ముఖ్యం.

సాధారణంగా 10 0-0-0 అడతారు. కాని తెలుపు తొందరగా రాజు మీద దాడి చెయ్యాలని చూస్తున్నాడు.

నలుపు ఈ ఎత్తులన్నీ ఆధునిక శాస్త్రజ్ఞులను సరించే వేశాడు. 18 గడిని రాజు కోసం ఖాళీ చేస్తూ c శ్రేణిలో ఎదురాల పొందుదామని చూస్తున్నాడు.

దాడి ఉధృతం చెయ్యడానికి తెలుపు బంటుని బలి చేస్తున్నాడు. h శ్రీశైలం
తెలుచుకోవడం ఎలాగూ తప్పదని తెలిసి, నలుపు ఈ బంటుని తీసుకుంటున్నాడు.

55లో గుర్రాన్ని ఇంకా చురుగ్గా 14 గడికి తెద్దామనే ఉద్దేశంతో నలుపు రెండు చిన్న బలాల్ని మార్పిడి చేస్తున్నాడు. కాని, ఆలా చెయ్యడంలో రాజకీ రక్షణ లోటవుతుందని చూడడం లేదు.

(13 Nf6 అడితే యుద్ధం అంతా ముందే వుంటుంది. తెలుపు దాడికి బలాల్ని సన్నద్ధం చేసుకోవడానికి దూరంగా కోటకట్టాలి.)

14. B×d4 B×d4 15. Q×d4 Nf4 16. B×f7+

ముందర ఎంచేటప్పుడు ఈ శకటు బలిని నలుపు గమనించలేదని స్పష్టమౌతోంది.

16. ... K×f7 17. R×h7+ Ke6 18. Qg7 Re8 19. Qf7+ (623వ పటం)

ఇప్పుడు నల్ల రాజు విధిగా బల్ల మధ్యకి పారిపోతున్నాడు కాని అక్కడ కూడా దానికి మృత్యువు దాపురిస్తుంది.

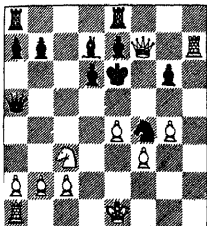
19. . . Ke5 20. 0—0—0!

ఒక పక్క నలుపుకి కొత్త సంగటాలు తెస్తూ తెలుపు తన బలాల్ని టిసి పైకి తెచ్చాడు.

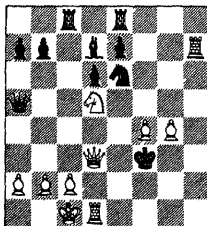
20. ... Rac8 21. Nd5 R×c2+

[నలుపుకి సరైన రక్షణ లేదు. 21. . Ne6 22. f4+ K×e4 23 Q×g6+ Kf3 24. Qd3+ వరసలో (624వ పటం) అతనికి ఆటకట్టు తప్పదు.]

623వ పటం



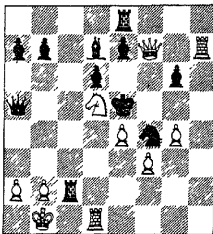
624వ పటం



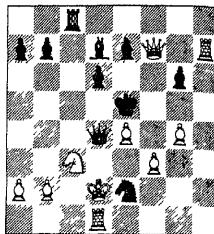
22 Kb1! (625వ పటం).

(22 $K \times c2$ $Qa4+$! తర్వాత నలుపు ఊపిరి వీల్చుకోవచ్చు. తెల్ల రాజుకి తప్పకునేందుకు గడి లేదు. ఉదాహరణకు 23 $Kc1$ $Rc8+$ 24. $Nc3$ $Ne2+$ 25. $Kd2$ $Qd4+$ (626వ పటం) వరసలో అదే పరిస్థితి మళ్ళీ మళ్ళీ వచ్చి 26 $Ke1$ $Qg1+$ 27 $Kd2$ అట 'ద్రా' అవుతుంది. ఈ వరసలో 26 $K \times e2$ అడదానికి వీలు లేదు. 26 ... $Bb5+$ 27. $N \times b5$ $Rc2+$ అటకట్టు.)

625వ పటం



626వ పటం



22. ... $Nd3$

(22. ... $R \times b2+$ కూడా లాభం లేదు. 23. $K \times b2$ $Qb5+$ 24 $Ka1$ తర్వాత నలుపుకి దాడి సాగించే మార్గం లేదు.)

23. $Qg7+$

నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు 23 .. $Ke6$ 24. $Q \times e7+$ $R \times e7$ 25 $R \times e7++$. వరసలో అతని ఆటకట్టడం తథ్యం.

కారో - కాన్ రక్షణ

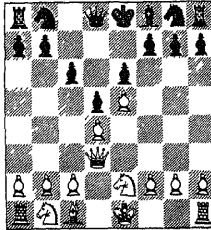
1. e4 c6

ప్రెంచి రక్షణలోలాగా ఇక్కడ కూడా d5 తొయ్యడానికి నలుపు ప్రయత్నిస్తున్నాడు. తేడా ఏమిటంటే ఇందులో కొన్ని వరసల్లో c8లో శకటుని ఆటలోకి తెచ్చుకోవడానికి వీలుంటుంది, e6 యెత్తువల్ల దాన్ని మూసెయ్యకుండా. కాని, బంటుని c5కి తేవడం కూడా అవసరమే కాబట్టి ఇందుకోసం మరో ఎత్తు వృధా చెయ్యాలి

1. 3 e5తో కూడిన వరస

2 d4 d5 3. e5 Bf5! 4 Bd3 B×d3 5. Q×d3 e6 6. Ne2
(627వ వటం)

627వ వటం



(6. Nf3కి జవాబుగా మంగ్రతులని మార్పిడి చేస్తూ నించోవిచ్ సలహా ఇచ్చిన రీతిలో ఆడచ్చు: 6 ... Qa5+ 7. c3 Qa6, తెలుపు మంగ్రతిని తప్పిస్తే ఎలాంటి కోటకట్టడానికి వీలుండదు).

6. ... Qb6 7. Nb3 c5

కేంద్రంలో నలుపుకి మంచి ఎదురాట ఉంది.

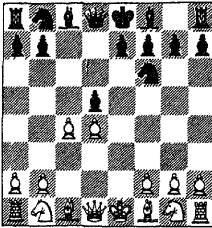
2. పనోవ్ దాడి

2. d4 d5 3. e×d5 c×d5 4. c4 Nf6 (628వ పటం)

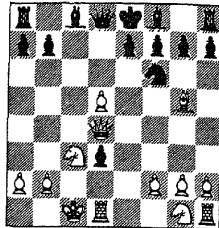
(4. ... d×c4 5. B×c4 తర్వాత ఆట మంత్రం వైపు గాంధీజ్ (అంగీకరించిన విధానం) రీతిలోకి మళ్ళుతుంది.

5. Nc3 e6

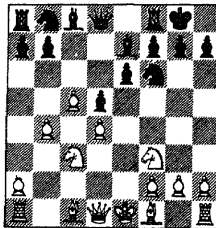
628వ పటం



629వ పటం



630వ పటం



[5. ... Nc6 తప్ప. 6. Bg5. ఇప్పుడు 6. ... dxc4 తర్వాత 7. d5 Ne5 8. Qd4 Nd3+ 9. Bxd3 cxd3 10. 0-0-0 వరకు అభివృద్ధిలో తెలుపు చాలా ముందంజ వేస్తాడు (బొత్సప్పిక్ - ఫ్లైక్ పోటీ, 1934).] (629వ పటం.)

6 Nf3 Be7 7. c5 0-0 8. b4 (630వ పటం)

తెలుపుకి మంత్రి వైపు భాగంలో అధిక్యత ఉంది. బొత్సప్పిక్ - గొలంబేకోవ్ మధ్య ఆట (అల్ఫోహిన్ స్మారక పోటీ, 1956) ఇలా సాగింది: 8. ... b6 9. Bd3 Bd7 (9. ... a5 10. Na4 Nfd7 ఆడడం మెరుగు) 10. Be3 Ng4 11. 0-0 a5 12. Na4! తెలుపుదే వృద్ధులగా పై చేయి.

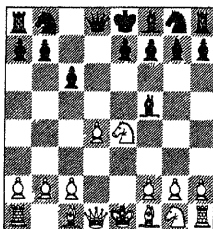
3. ప్రధాన వరస

2. d4 d5 3. Nc3 dxe4 4. Nxe4 Bf5 (631వ పటం).

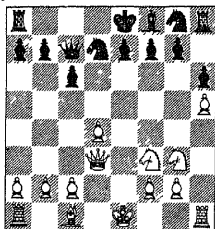
[5. ... Nf6కి దారి వేస్తూ 4. ... Nd7 ఆడవచ్చు (క్రింద ఇచ్చిన టార్ - ఫ్యూషర్ ఆట చూడండి.)]

5. Ng3 Bg6 6. Nf3 Nd7 7. h4 h6 8. h5

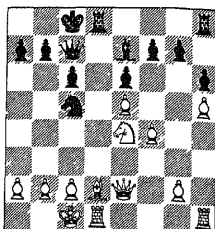
631వ పటం



632వ పటం



633వ పటం



ఆధునిక శాస్త్రం ప్రకారం ఈ ఎత్తు ఉద్దేశం తెలుపు ప్రత్యర్థి రాజు వైపు భాగాన్ని ఇరుకులో పెట్టడం.

8. ... Bh7 9. Bd3 B×d3 10 Q×d3 Qc7! (632వ పటం).

తెల్ల శకటు f4కి రాకుండా ఆవడం, మంత్రి వైపు కోటకట్టుదానికి మార్గం చెయ్యడం, ఈ ఎత్తు ఉద్దేశాలు.

11. Bd2 0—0—0 12. 0—0—0 Ngf6 13. Qe2!

స్పాన్స్కీ పథకం. గుర్రాన్ని e5లో స్థాపించి తన ఆట బలీయం చేసు కోవడానికి తెలుపు చూస్తున్నాడు.

13. ... e6 14. Ne5 N×e5

(14. ... Nb6 15. Ba5 తర్వాత కూడా తెలుపు ఆట స్వేచ్ఛగా ఉంటుంది.)

15. d×e5 Nd7 16 f4 Be7 17. Ne4 Nc5 (633వ పటం)

స్పాన్స్కీ - పెత్రోస్యన్ మధ్య ప్రపంచ ఛాంపియన్ షిప్ సోల్టోలో (1966) 13వ ఆట అవిధంగానే సాగింది. తెలుపు ఆట బాగుంది.

4. 2. Nf3 ఎత్తులో వచ్చే వరస

2. Nf3 d5 3. Nc3

[ఈ ఎత్తుల వరసలో నలుపు Bf5 అడి శకటుని పైకి తెచ్చుకోకుండా తెలుపు నిరోధిస్తాడు. ఉదాహరణకు 3. . d×e4 4. N×e4 Bf5? తర్వాత 5 Ng3 Bg6 6 h4 h6 7 Ne5 Bh7 వరసలో 8 Qh5! వస్తుంది (129వ పుటలో ఇచ్చిన లాస్కెర్ - మ్యూల్లర్ల మధ్య ఆట చూడండి)]

3. . . Bg4 (634వ పటం)

(3 . d4 4. Ne2 c5 వరస మంచిది కాదు. జవాబుగా 5 c3! ఇవ్వడు 5. . Nc6 తర్వాత 6. c×d4 c×d4 7. Qa4! వరసలో తెలుపు ఒక బంటుని గెల్చుకుంటాడు.

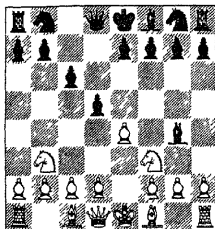
4 h3 B×f3 5 Q×f3 e6 6. d4! Nf6 7 Bd3 d×e4 8. N×e4 N×e4 (635వ పటం).

నల్ల బలాలు బాగా అభివృద్ధి చెందకుండా వెనకబడ్డాయి కాబట్టి బంటుని తీసుకోవడం ప్రమాదకరం.

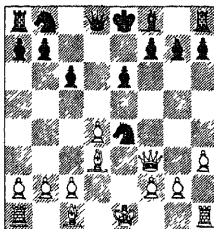
9. Q×e4 Nd7

తెలుపుకి కేంద్రంలో కొంచెం అధిక్యత ఉంది.

634వ పటం



635వ పటం



ఫిర్యాజ్, 1958

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Nc3 d×e4 4. N×e4 Nd7
5. Nf3 Ngf6 6. N×f6+ N×f6 7. Bc4 Bf5 (636వ పటం).

(7. ... Bg4? పెద్ద పొరపాటు. జవాబుగా 8. B×f7+ K×f7
9. Ne5+ వస్తుంది.)

8. Qe2

తెలుపు మంత్రి వైపు కోటకట్టడానికి ఆయత్తమవుతున్నాడు.

8. ... e6 9. Bg5 Be7

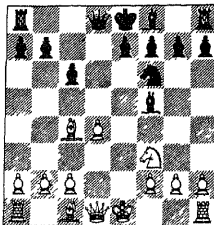
(ఈ పరిస్థితిలో 9. ... Bg4! బలమైన ఎత్తు. బ్లెడ్లో (1961) ఫిషర్
తోటి ఈవిధంగా ఆడి పెల్తోస్కన్, నలుపుకి రాబోయే ఎన్నో సమస్యలకి పరి
ష్కారం చూపించాడు.

10. 0—0—0 h6 11. Bh4 Ne4 (637వ పటం).

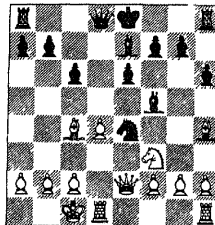
ఈ ఎత్తుని తప్ప పట్టచ్చు.

రాజాని కేంద్రంలోనే ఉంచుకొని శకట్ల మార్పిడిద్వారా అట తేలిక
పరుద్దామని నలుపు ప్రయత్నం.

636వ పటం



637వ పటం



12. g4!

(ఉపహించని బాణం. 12 ... B×g4 13. B×e7 B×f3 14. Q×f3;
12. ... B×h4 13. g×f5 e×f5 14. N×h4 Q×h4 15 f3
వరుసలు రెండూ నలుపుకీ ప్రతికూలమే. రెండు సందర్భాల్లోనూ తెలుపు ఒక
బలాన్ని గెల్చుకుంటాడు.)

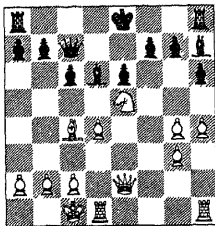
12. ... Bh7 13. Bg3 N×g3 14. f×g3!

శాస్త్ర ప్రకారం బంట్లతో చంపడం కేంద్రం చేసే చెయ్యాలి. అంటే
తెలుపు 14. h×g3 ఆదాలి. కాని ప్రతి సూత్రానికీ మినహాయింపు ఉంటుంది.
ఈ ఎత్తు మూలంగా f క్రేజీలో తెలుపు పెద్ద బలాని ఉపయోగించుకోవచ్చు.

14. ... Qc7 15. Ne5 Bd6 16 h4! (638వ పటం)

నలుపుకీ ఎటు వైపు కోటకట్టడానికి వీలు కాక అడ్డం పడింది.

638వ పటం



(16. ... 0—0—0కి జవాబుగా 17. N×f7! గెలుస్తుంది.
16. ... 0—0 తర్వాత 17. g5తో నల్ల రాజు ముందున్న బంట్లు చెల్లా
చెదురవుతాయి.)

16. ... f6

గుర్రం తవ్వకున్నాక మంత్రి వైపు కోటకడదామని నలుపు ఎంచుతున్నాడు.

17. B × e6!

మామూలుగా వుండే ట్రాక్కులే. ప్రత్యర్థి రాజా కేంద్రంలోనే ఉన్నప్పుడు వెంటనే సాధ్యమైనన్ని దారులు తెరవాలి.

17. ... f × e5 18. d × e5 Be7

(18. ... B × e5 లాభం లేదు. 19. Rhe1!)

19. Rhf1

(ఇప్పుడు 20 Bf7+ Kf8 21. Bg6+ Kg8 22. Qc4++ దెబ్బ ఉంది.)

19 .. Rhf8 20. R × f8+ B × f8 21. Qf3! (639వ పటం).

(నల్ల ఏనుగు ఆటలోకి రాకుండా తెలుపు నిరోధిస్తున్నాడు.

21. ... Rd8? 22 R × d8+ గెలుస్తుంది)

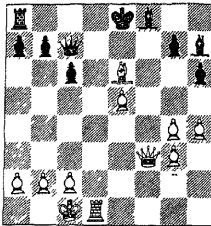
21 ... Qe7 22. Qb3

(ఇప్పుడో కొత్త దెబ్బ: 23. Bd7+ Q × d7 24 R × d7 K × d7 25. Q × b7+.)

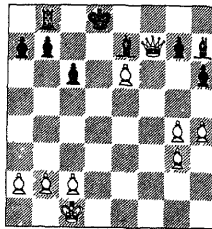
22 Rb8 23. Bd7+! Q × d7 24 R × d7 K × d7

25. Qf7+ Be7 26. e6+ Kd8 (640వ పటం).

639వ పటం



640వ పటం



(తేదా 26 ... Kd6 27. Qf4+ వరసలో ఏమగు పోతుంది.)

27 Q x g7. నలుపు ఓటమి నొప్పుకున్నాడు. h7లో ఉన్న అరని శకటు పని అయిపోయింది.

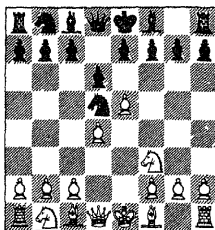
అల్యోహిన్ రక్షణ

1. e4 Nf6

ఈ రక్షణ విధానం వెనక ఉన్న భావం గమనించదగ్గది. కేంద్రంలో తెల్ల బంట్లని పైకి రప్పించి ముందు ముందు వాటిని మార్పిడి చేసి కాని, బలాలతో దాడి చేసి కాని ఎదురాట పొందుదామని నలుపు ఉద్దేశ్యం. కాని ప్రత్యర్థికి ఎక్కువ స్థలం ఆధీనంలోకి వస్తుందనే విషయం నలుపు గుర్తుంచుకోవాలి.

2. e5 Nd5 3. d4 d6 4. Nf3 (641వ పటం).

641వ పటం



[4. c4 Nb6 5. f4 d x e5 6. f x e5 ఎత్తులతో తెలుపు కేంద్రంలో మూడు బంట్లని నిలిపి, చాలా స్థలం ఆక్రమిస్తాడు. ఈ పరిస్థితిలో అరనికి దాడి చెయ్యడానికి చాలా అవకాశాలుంటాయి. కాని, ఆ బంట్లు బల

హీనం కావచ్చు (ఈ క్రింద ఇచ్చిన ఇయోకోషిచ్ - హజయీల మధ్య ఆటని గమనించండి)

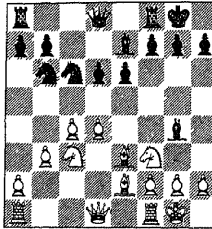
తెలుపు ఇంకా విదానంగా ఆడదల్చుకుంటే 4 c4 Nb6 5. e×d6 e×d6 6 Nc3 వరసలో ఆట కొనసాగించవచ్చు.]

4 ... Bg4 5. Be2 e6 6 0—0 Nc6

e5లో బంటుని దాడి చేసి d6లో బంట్ల మార్పిడిని నలుపు తప్పనిసరి చేస్తున్నాడు.

7. e×d6 c×d6 8. c4 Nb6 9 b3 Be7 10. Nc3 0—0
11 Be3 (642వ పటం).

642వ పటం



అల్ఫోహీన్ రష్యన్ ఇది ప్రధాన పరిస్థితి. తెలుపుకి ఆట స్వేచ్ఛగా ఉంది కాని నలుపు పరిస్థితి కూడా దిట్టంగానే ఉంది.

ఇయో కోషిచ్

హజయీల

హంగేరీ, 1975

1. e4 Nf6 2 e5 Nd5 3 d4 d6 4 c4 Nb6 5. f4

ఈ వరసలో చాలా పదునైన ఆట తయారౌతుంది. అల్ఫోహీన్ రష్యన్

ఖండించడానికి వీలయితూ ఉంటే అది ఈ ఒక్క వరసలోనే సాధ్యమని నిపుణుల అభిప్రాయం.

5. ... Bf5 6 Nc3 d×e5 7. f×e5 e6 8 Nf3 (643వ పటం).

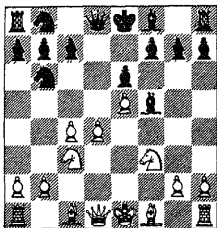
(ఇది మంచి ఎత్తు. 8. Be3 Bb4 9 Nf3 c5 వరసలో ఆట అస్పష్టంగా ఉంటుంది)

8. ... Bb4

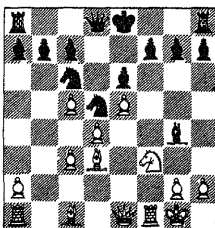
(అదును చూసుకొని c5 తోసేందుకు, తెలుపు d5 తొయ్యకుండా అడ్డుకోవడానికి, సౌకర్యంగా నలుపు 8. ... Nc6 ఎత్తుని వాయిదా వేస్తున్నాడు.)

9. Bd3 c5

643వ పటం



644వ పటం



[9. ... Bg4 10. 0—0 Nc6 11. c5 B×c3 12. b×c3 Nd5 13. Qe1 (644వ పటం) వరసలో తెలుపు పరిస్థితి బాగుంటుంది. ఇవ్ కోవ్, తిమ్మనోల సుధ్య ఆట (ఆమ్స్టర్ డామ్, 1974) 9. .. B×d3 తర్వాత 10 Q×d3 c5 11. 0—0 c×d4 12. Ne4 (645వ పటం) వరసలో సాగింది ఇప్పుడు 13. c5 గాని, 13 Nf5 గాని దెబ్బలు కొట్టడానికి ఆయత్తమవుతూ తెలుపు పరిస్థితి చక్కగా ఉంది.]

10. d5!

(10. B×f5 e×f5 11. d5 N×c4 కంటే వేసిన ఎత్తు మంచిది. ఇప్పుడు తెలుపు ఆట కొంచెం మెరుగ్గా ఉంది.)

10. ... B×d3

(10. ... 0—0? తప్పు. 11. B×f5 e×f5 12. Qe2 వరసలో తెలుపుకి చాలా అధిక్యత ఉంటుంది.)

11. Q×d3 e×d5

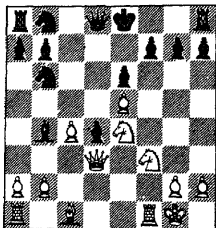
ఈ ఎత్తు తప్పనిసరి.

12. Ng5!

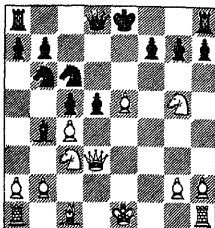
ఈ పరిస్థితిలో ఇంతకు ముందెన్నడూ చూడని ఎత్తు.

12. ... Nc6 (646వ పటం).

645వ పటం



646వ పటం



12.... d4కి జవాబుగా తెలుపు 13. 0—0! d×c3 14. Q×d8+ K×d8 15. N×f7+ వరసలో అడి గెలుద్దామనుకున్నాడు. 12. ... h6 కూడా లాభం లేదు. 13. N×f7! తర్వాత తెలుపుకి బ్రహ్మాండమైన దాడి లభిస్తుంది.

13. N×f7! K×f7 14. Qf5+ Ke8

(14. ... Kg8 15. Qe6+ Kf8. 16. 0-0+ వరస అసలు లాభం లేదు.)

15. 0-0 Qe7

నలుపు పరిస్థితి చాలా క్లిష్టంగా ఉంది. 15. ... Qd7? 16. e6 గాని, 15. ... Qc7 16. Nb5 గాని వరసల్లో తెలుపుకి తిరుగులేని దాడి లభిస్తుంది. 16 Nb5!

(ఇప్పుడు నలుపు 17. Nd6+ గాని, 17. Bg5 గాని దెబ్బలని కాచుకోవాలి.)

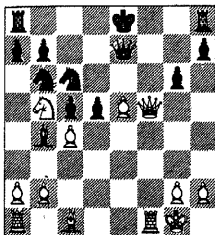
16. ... g6 (647వ పటం).

(16. ... Rf8 17. Nc7+ గాని, 16. ... h6? 17. Nd6+ గాని వరసల్లో నలుపు ఓడిపోతాడు. 16. ... Nd4 17. N×d4 c×d4 18. Bg5 Qd7 19. e6 Qc7 20 c5! B×c5 21. Rac1 Nc4 22. Q×d5 వరసలలో తెలుపుకి మంచి దాడి లభిస్తుంది.)

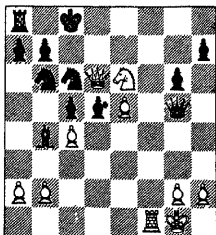
17. Qh3 N×e5

[17. ... Kd8? 18. Rf6! గాని 17. ... Rd8 18. Bg5! వరసలు రెండూ నలుపుకి ప్రతికూలమే. ఉదాహరణకు 18. ... Q×g5 19. Qe6+ Qe7 (లేక Ne7) 20. Nc7++.]

647వ పటం



648వ పటం



[17. ... Rf8 18. Bg5! Q×g5 (18. ... R×f1+ 19. R×f1 Q×g5 20. Nc7+ Ke7 21. Qe6+ Kd8 22. Qd6+ Kc8 23. Ne6 .. (648వ పటం) 23... Qe3+ 24. Kh1 Q×e5 25. Rf8+) 19. Nc7+ Ke7 20. Qe6+ Kd8 21. Qd6+ Kc8 22. R×f8+ Nd8 23. Ne6 (649వ పటం) వరసలో కూడా నలుపుకి ప్రయోజనం లేదు.]

18. Bg5! Q×g5

(18. ... Qd7 గనక అడిలే జవాబుగా 19. Nc7+! Q×c7 20. Qe6+ తర్వాత ఒక ఎత్తులో ఆటకట్టు.)

19. Nc7+ Ke7

(19. ... Kd8 అడటానికి లేదు. జవాబుగా 20. Ne6+)

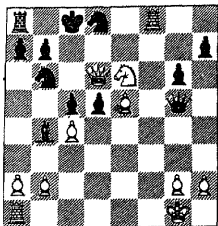
20. Qe6+ Kd8 21. Qd6+ Kc8 22. Ne6! Qd8 (650వ పటం)

(23. Qc7++ కాసుకోడానికి ఇదొక్కటే మార్గం.)

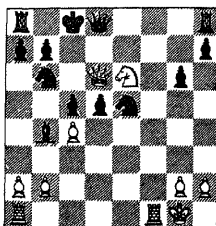
23. N×d8 అడి తెలుపు సునాయానంగా గెలుస్తాడు.

అల్ఫోహిస్ రక్షణ సిద్ధాంతానికి ఈ ఆట ఒక మణిపూనలాంటిది.

649వ పటం



650వ పటం



ఉపింతెన్ రక్షణ

1. e4 d6

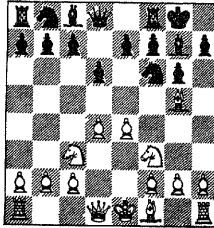
అట్టహాసం లేకుండా ప్రారంభం చేసే యెత్తు. ప్రాచీన భారతీయ చదరంగ నిర్మాణాల్లో బాగా ప్రసిద్ధికెక్కిన రాజా వైపు మూల శకటు (fianchetto) విధానానికి నలుపు ప్రయత్నిస్తున్నాడు.

2. d4 Nf6 3. Nc3 g6 4. Nf3

[ఈ రోజుల్లో తరచుగా 4. f4 ఆడుతున్నారు (కింద ఇచ్చిన బొంబ్ స్లావ్ స్కీ - మోసియోవ్ జికోల మధ్య ఆటని చూడండి.)]

4. ... Bg7 5. Bg5 0-0 (651వ పటం)

651వ పటం



(ప్రత్యర్థి పథకం తెలిపేంతవరకు, కోటకట్టడాన్ని ఒక ఎత్తు వాయిదా వేసి, 5. ...c6 ఆడడం మెరుగు.)

6. Qd2 c6

తెలుపు ఆట స్వేచ్ఛగా ఉంది. అతనికి దాడి చేయడాన్ని మంచి అవకాశాలున్నాయి.

4వ సోవియట్ ప్రజల స్పార్తకియాడ్ ఫోటీలు, 1967

1. e4 d6 2. d4 Nf6 3. Nc3 g6 4. f4

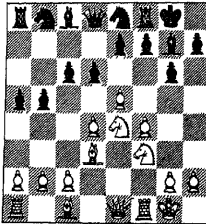
కేంద్రంలో ఉన్న e బంటుని ఇంకా ముందుకు తొయ్యడానికి వీలుగా వేసిన ఈ ఎత్తు చాలా పదునైనది.

4. ... Bg7 5. Nf3 c6 6. Bd3 0—0 7. 0—0 b5 8. e5! Ne8
9. Ne4 a5 10. Qe1! (652వ పటం).

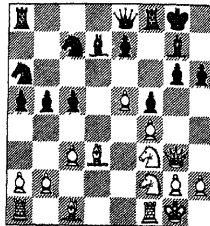
దాడి చెయ్యడానికి తయారౌతూ తెలుపు తన ముగ్ధిని రాజు నైపు తెస్తున్నాడు.

10. ... Nc7 11. Qh4 Nba6 12. c3 f5 13. Neg5 h6
14. Nh3 Bd7 15. Nf2 c5 16. d×c5 d×c5 17. Qg3 Qe8
(653వ పటం)

652వ పటం



653వ పటం



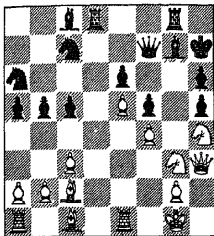
18. Re1 Be6 19. h4 Rd8 20. h5! g×h5 21. Nh4
Kh7 22. Qh3 Qf7 23. Bc2 Bc8 24. Nh1 e6
25. Ng3 Rg8 (654వ పటం).

ఇప్పటికే నలుపు ఆట సంకటంగా ఉంది. ఎత్తులో ఆతను

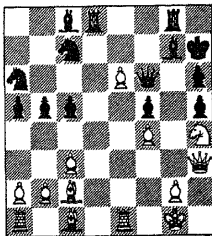
ఓటమికింకా దగ్గరౌతున్నాడు. బొలెస్లావ్‌స్కీ ఆమోఘమైన మిళితం వేసి నలుపు రక్షణని చెదరగొడుతున్నాడు.

26. Ng×f5! e×f5, 27. e6! Qf6 (655వ పటం).

654వ పటం



655వ పటం



(27. ... B×e6కి జవాబుగా 28. R×e6! N×e6 29. B×f5+ Kh8 30. Ng6+ Kh7 31. Ne5+ వస్తుంది. నలుపుకి అటకట్టు తప్పదు.)

28. Q×f5+!

నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు. మంత్రుల మార్పిడి తర్వాత మరో వాలు గెప్పులలో ఆతని అటకడుతుంది.

మూసి ఉన్న ప్రారంభ దశలు

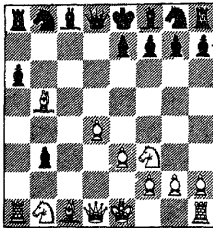
మంత్ర వైపు గాంబిట్

1. d4 d5 2. c4

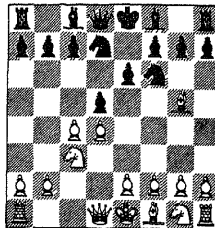
మంత్ర వైపు గాంబిట్ (Queen's Gambit)లో కేంద్రంలో స్థానాన్ని ఆక్రమించడానికి ఇరువంశాలు ముందునుంచి కృషి చేస్తాయి. d5లో నల్ల

బంటుని తొలగించే ఉద్దేశంతో తెలుపు ఒక బంటుని ఎర చేస్తున్నాడు.
 [2. ...dxc4 తర్వాత 3. Nf3 అడి (వెంటనే 3. e4 గాని, 3. e3
 గాని అడితే 3. ... e5 జవాబుతో వలుపు ఆట తేలికబడుతుంది)
 తెలుపు సునాయాసంగా పోయిన బంటుని గెల్చుకుంటాడు. ఉదాహరణకు
 3. ...Nf6 (3. ...b5 అడి బంటుని కాచుకోడానికి చూస్తే వలుపునే
 నష్టం. జవాబుగా 4. a4 c6 5. e3 a6 6. b3! cxb3 7. axb5 cxb5
 8. Bxb5+ (656వ పటం) వరసలో తెలుపు బంటున్ ఎలాగూ
 గెల్చుకోడమే కాకుండా, స్పష్టంగా పై చేయి పొందుతాడు) 4. e3 e6
 5. Bxc4.

656వ పటం

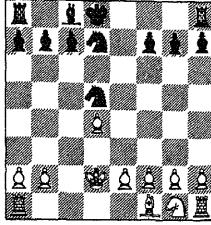


657వ పటం



1. d4 d5 2. c4 e6 3. Nc3 Nf6 4. Bg5 Nbd7 వరసలో (657వ
 పటం) ఆట నేర్చుకునేవాళ్లు తెలుపు ఈ క్రింది విధంగా బంటుని గెల్చుకుం
 టాడని అనుకుంటారు: 5. cxd5 exd5 6. Nxd5 (f6లో సురం
 తెరపులో ఉందనే ధైర్యం). కాని ఇక్కడో చిన్న తమాషా ఉంది. 6. . . Nxd5!
 7. Bxd8 Bb4 + 8. Qd2 Bxd2 + 9. Kxd2 Kxd8 (658వ
 పటం) తర్వాత తెలుపు ఒక బలాన్ని కోల్పోతాడు. ఇటువంటివే చాలా రకాల
 పాఠపాట్లు పెద్ద పెద్ద ఆటగాళ్ల ఆటల్లో కూడా దొర్లుతుంటాయి.

658వ పటం



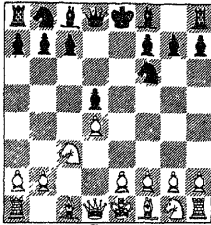
1. d4 d5 2. c4 Nf6 3. c × d5 e4 వరసలో కేంద్రం తెలుపుకీ లభిస్తుంది.
d5లో బంటుని 2 ... e6 గాని, 2 ... c6 గాని ఆడి కాచుకోవడం
నలుపుకీ శ్రేష్ఠమైనది. సుంత్రి వైపు గాంబిల్లో ఈ రెండు రక్షణలు
ముఖ్య విధానాలు.

1

నలిగిన దారిలో రక్షణ

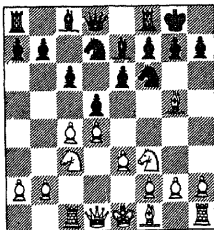
2. ... e6 3. Nc3 Nf6 4. c × d5 e × d5 (659వ పటం).

659వ పటం

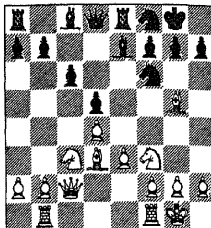


[d5లో బిట్ట మార్పిడికాకుండా ఈ క్రింది విధంగా కూడా ఆట తరచు సాగుతుంటుంది: 4. Bg5 Be7 5 e3 0—0 6. Nf3 Nbd7 7. Rcl c6 (660వ పటం). తెలుపు ఆట కొంచెం స్వేచ్ఛగా ఉంది.

660వ పటం



661వ పటం



8. Bd3కి జవాబుగా 8. ... d × c4 9. B × c4 Nd5 10. B × e7 Q × e7 11. 0—0 N × c3 12. R × c3 e5 వరసలో నలుపు ఆట తేలిక పరిచి కేంద్రంలో సమానత్వం కోసం ప్రయత్నిస్తాడు.]

5. Bg5 Be7 6. e3 c6

ఈ రీతిలో d5లో బిట్టను కాచుకుంటూ ఈ ఎత్తు సాధారణంగా ఆడతారు. b8లోనున్న గుర్రాన్ని d7 గడికి జరుపుతారు.

7. Bd3 0—0 8. Qc2 Nbd7 9. Nf3 Re8 10. 0—0 Nf8 11. Rab1 (661వ పటం).

ఈ వరసలో తెలుపు ముందు ముందు b4, Rcl ఎత్తులతోటి మంత్రి వైపు ఆట నడిపిస్తాడు. ప్రతిగా e4లో గుర్రాన్ని నిలిపి రాజు వైపు భాగంలో తెలుపుకి చిక్కులు తేవడానికి నలుపు ప్రయత్నిస్తాడు.

2.

స్లావ్ రక్షణ

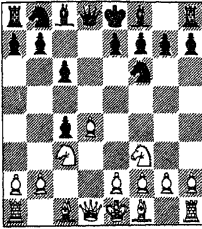
. 2. ... c6 3 Nf3 Nf6 4. Nc3 d×c4 (662వ పటం).

ఇందులో నలుపు కేంద్రాన్ని ఆక్రమించకుండా బలాలతో కేంద్రం గట్టిమీద వర్తిడి తెస్తాడు.

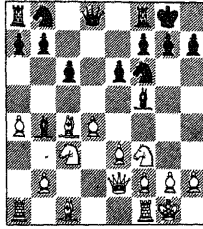
(4. ... e6కి జవాబుగా 5. c×d5 e×d5 6. Bg5 వరసలో ఆటని ఇంతకుముందు రీతిలోకి తేవడం తెలుపుకి సులభమైన పని. 4 Bf5? తప్పు. 5 c×d5 c×d5 6. Qb3 తర్వాత శకటు విధిగా c8 గడికి తిరిగి వెళ్లాల్సి. 6. ... b6 గనక అడితే నలుపు ఆట చాలా బలహీనమౌతుంది.)

5. a4 Bf5 6. e3 e6 7. B×c4 Bb4 8. 0—0 0—0 9. Qe2 (663వ పటం).

662వ పటం



663వ పటం



తెలుపుకి స్వేచ్ఛ ఎక్కువ ఉంది గాని నలుపు ఆట కూడా దిట్టంగానే ఉంది.

ఉత్తరాలతో చదరంగం ఆట, 1966

1. d4 d5 2. c4 d × c4 3. Nf3 Nf6 4. e3 e6 5. B × c4 c5 6. 0—0 (664వ పటం).

రాజానైపు ఏనుగుని ముందుకు నడిపించడానికి తెలుపు తన సమయం వృథా చేసుకోకూడదు. అప్పుడు నలుపు యెదురాల ఆడవచ్చు.

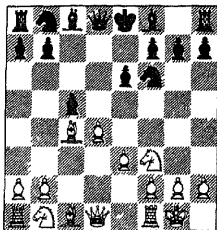
6. ... a6

నలుపు ఈ ఎత్తులో రక్షణ ప్రారంభించడం అనేది అమోదించిన మంత్రి వైపు గాంబిల్తో ఒక ఆధునిక పద్ధతి. తెల్లగడి శకటుని b7 గడివ్వారా పైకి తేవడం ఇందులో ముఖ్యోద్దేశం. ఇదే సమస్యకి సైనిక్ మరో పరిష్కారం చూపించాడు. అతని ప్రణాళిక ప్రకారం d4లో ఉన్న తెల్ల బంటుని ఒంటరి చేసి, Nc6—b4—d5 ఎత్తులలో d5 గడిని సుస్థిరంగా ఆక్రమించి, c8లో శకటుని d7 గడి వ్వారా c6కి గాని, Rfd8 తర్వాత e8 గడికి గాని తెస్తూ ఆడచ్చు. అప్పుడు నలుపు పరిస్థితి ఇరుగ్గా ఉన్నా దిట్టంగా ఉంటుంది.

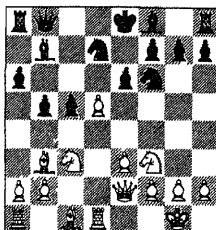
7. Nc3 b5

తెలుపు 7. a4 ఆడి ఈ ఎత్తుని అవచ్చు గాని అప్పుడు b4 గడి బలహీన మౌతుంది.

664వ పటం



665వ పటం



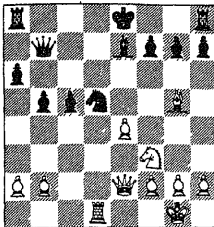
8. Bb3 Bb7 9. Qe2 Nbd7 10. Rd1 Qb8 11 d5
(665వ పటం)

“ప్రత్యర్థి రాజా కోటకట్టడానికి నిరసంగా ఉంటే అక్కడ దాక్కు తెర వాలి” అనే ప్రాథమిక సూత్రాన్ని అనుసరించి తెలుపు ఆడుతున్నాడు

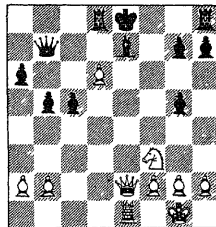
11. .. e × d5 12 N × d5 N × d5 13 B × d5 B × d5
14. R × d5 Qb7 15. e4 Be7 16. Bg5 Nb6 17. Rad1!
N × d5 (666వ పటం)

ఒక సారి తన ఆటలో 17. .. h6?కి జవాబుగా బొలెస్లావ్స్కీ
18 B × e7 N × d5 19. B × c5 Ne7, తర్వాత విజయవంతమైన దాడి
చేశాడు. ఈ ఆటలో నలుపు ఎరగా వచ్చిన వాసిని వెంటనే అంగీకరిస్తున్నాడు.

666వ పటం



667వ పటం



18. e × d5 f6 19 d6!

శకటు కూడా బలి అవుతున్నా వెనుతిరగకుండా తెలుపు దాడిని కొన
సాగిస్తున్నాడు.

19. ... f × g5 20 Re1 Rd8 (667వ పటం)

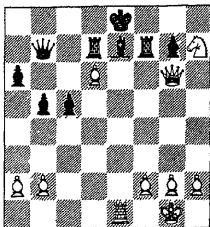
(20. . . 0—0 21 d × e7 Rfe8 22. Qe6+ Kh8 23 N × g5
వరసలో కూడా నలుపుకి నిశ్చయంగా సమస్యలు ఉంటాయి)

21. Qe6 Rd7 22. N×g5 Rf8 23. N×h7 Rf7 24. Qg6 (668వ పటం).

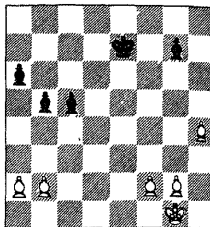
నలుపుకి ఒక ఏనుగు ఎక్కువ ఉన్నప్పటికీ అతని పరిస్థితి యేమీ బాగా లేదు. (24. ... Qd5 25. Nf6+!! g×f6 26. Qg8+ Rf8 27. Q×d5 వరసలో తమాషాగా నల్ల మంత్రి చాపడం గమనించండి.)

24. ... Qc6 25. Ng5 Qd5 26. N×f7 Q×f7 27. Q×f7+ K×f7 28. R×e7+ R×e7 29. d×e7 K×e7 30. h4 (669వ పటం). నలుపు ఓటమిసంగీకరించాడు.

668వ పటం



669వ పటం



స్లావ్ రషణ శాస్త్రానికి ఈ ఆట ఒక మచ్చుతునక.

వెట్రాస్యన్

బిహోవ్స్కీ

మాస్కో నగర ఛాంపియన్షిప్ ఫాటీలు, 1968

1. c4 e6 2. d4 d5 3. Nc3 Be7 5. Bf4 Nf6 5 e3 0—0
6. Rcl c5 (670వ పటం).

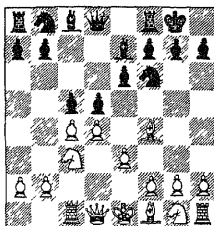
(6. ... c6 ఆడడం మెరుగు. దారులు తెరిస్తే తెలుపుకే మంచిది.)

7. d×c5! Nc6 8. Nf3 B×c5 9. a3 d4

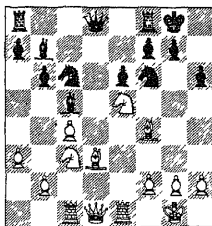
(బిహోవ్‌స్కీ నేర్పుగా ఎదురాలికి సిద్ధమౌతున్నాడు. ఇప్పుడు 10. Na4 లాభం లేదు. 10 ... Qa5+ 11 b4 N×b4! వరసలో ఆట ఇంకా పదునెక్కుతుంది.)

10. e×d4 N×d4 11. Ne5! b6 12. Bd3 Bb7 13. 0—0 h6 14 Re1 Nc6 (671వ పటం).

670వ పటం



671వ పటం



(గుర్రం వెనక్కి తగ్గడంలో అర్థం లేదు. 14 a5 ఆడి 15 b4 రాకుండా కాచుకుంటే గుర్రాన్ని కేంద్రంలోనే దీట్టంగా స్థాపించడానికి వీలుంటుంది.)

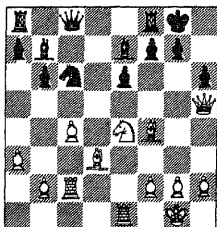
15 Rc2

(15 b4? తప్పు 15 B×f2+ 16. K×f2 Qd4+ 17 Kg3 g5! వరసలో నలుపు బలాన్ని తిరిగి గెల్చుకుంటాడు)

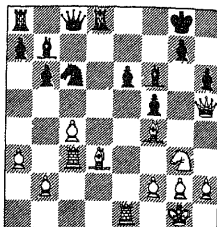
15 . Qc8 16 Ng4! Be7 17 N×f6+ B×f6 18 Ne4 Be7 19 Qh5 (672వ పటం)

తెలుపు దాడికి బయల్పేరుతున్నాడు ఇంక నలుపు జాగ్రత్తగా రక్షణ చేసుకోవాలి ఇక్కడ 19 .. Nd4తో ఆట పటిష్ఠం చేసుకునే బదులు

672వ పటం



673వ పటం



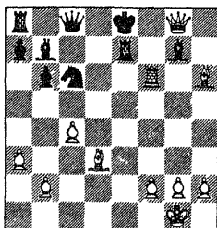
ఏనుగుని రాజా వైపు రక్షణకి దూరంగా ప్రక్కకి తొలిగించి నలుపు పారపాటు చేస్తున్నాడు.

19 .. Rd8 20. Rc3 f5 21. Ng3 Bf6 (673వ పటం).

నలుపు ఏనుగుమీద దాడి తెచ్చాడు. పెత్తనాన్ దీన్ని లక్ష్య పెట్టకుండా గుర్రాన్ని కూడా ఎదురు బలి ఇస్తున్నాడు. అతని కళ్ళ నల్ల రాజామీదే ఉన్నాయి!

22 N x f5!! B x e3

674వ పటం



(22. .. e × f5 చాలా పెద్ద పోరాటం. 23. B × f5 Rd7 24. Be6+ Kh8 25. B × h6! వరసలో నలుపుకి మరి రక్షణ లేదు.)

23. N × h6+! g × h6 24. Qg6+ Bg7

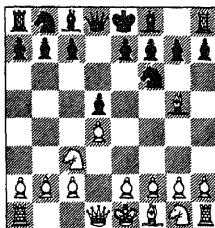
(24. ... Kf8 కుదరదు. 25. B × h6+ Ke7 26. b × c3 వరసలో 27. Bg5+ దెబ్బ ఉంటుంది) కాని ఇప్పుడు నలుపుకి కొత్త చిక్కులు వస్తున్నాయి.

25. B × h6 Rd7 26. Qh7+ Kf8 27. R × e6! Re7 28. Rf6+ Ke8 29. Qg8+ (674వ పటం) నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

వేరెస్టాక్ ప్రారంభ దశ

1. d4 Nf6 2. Nc3 d5 3. Bg5 (675వ పటం).

675వ పటం



పోటీలో ఈ రీతి చాలా అరుదుగా వస్తుంది. బెల్ రిస్క్ మాస్టర్ వేరెస్టాక్ ఈ రీతిని వెలుగులోకి తెచ్చాడు. ఈ విధంగా అడి వేరెస్టాక్ ఎన్నో విజయాలు సాధించాడు.

(3 Bg5కి జవాబుగా 3. ... Ne4 ఎత్తు అంత మంచిది కాదు.
4. N × e4 d × e4 5. e3. ఉదాహరణకు: 5. ... Qd5 6. Bf4 c5
7. Ne2 c × d4 8. Nc3! వరసతో తెలుపుకి అధిక్యత ఉంటుంది. 3. Bg5కి
ముఖ్యమైన జవాబులు: 3. ... Bf5, 3. ... c5, 3. ... Nbd7 3. ... c6)

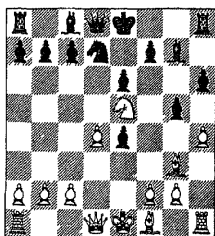
3 ... Nbd7 4 Nf3 g6

[వేరెసాన్ షగల్‌విచ్‌ల మధ్య ఆట (బెల్‌య్యన్ పోటీలు, 1954) ఈ
విధంగా మంచి పడునుగా కొనసాగింది: 4. ... h6 5. Bh4 e6
6 e4!? g5 7. Bg3 N × e4 8. N × e4 d × e4 9. Ne5 Bg7
10. h4 (676వ పటం.)]

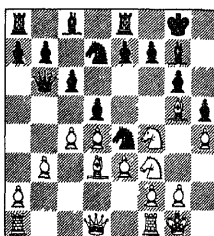
5. e3 Bg7 6. Bd3 c5

[ఇది 6. ... c6 కంటే మంచి ఎత్తు. స్పాన్‌స్కి గెల్లెర్‌ల మధ్య ఆట
(17వ సోవియట్ ఛాంపియన్‌షిప్ పోటీలు, 1960)లో 6. ...c6 తర్వాత
7 h4 h5 8. Ne2 Qb6 9. 0—0 0—0 10 b3 Re8 11. Nf4 Ne4
12. c4 (677వ పటం) వరసతో తెలుపు ఆట బాగుంది.]

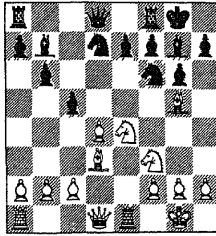
676వ పటం



677వ పటం



7 0—0 0—0 8. Re1 b6 9. e4 d × e4 10. N × e4 Bb7
(678వ పటం).



ఇరుపక్షాల అవకాశాలు సమానంగా ఉన్నాయి. వేరెసాన్ షగల్‌విచ్‌ల మధ్య ఆట (బెల్‌రష్యన్ ఛాంపియన్‌షిప్ పోటీలు, 1957) 11. c3 c×d4 12. N×d4 Nc5 13. B×f6 e×f6 14. N×c5 b×c5 వరుసగా వరసలో 'ద్రా'గా ముగిసింది.

భారతీయ రక్షణ రీతుల సమూహం

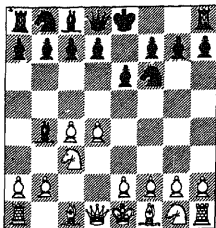
1. d4కి జవాబుగా నలుపు 1. ... d5 ఆడాలని నిర్బంధమేమీ లేదు. అనురూపాన్ని తప్పిస్తూ 1. ... Nf6 ఆడవచ్చు. ఈ ఎత్తుతో నలుపు గుర్రాన్ని పైకి తెచ్చి, తెలుపు 2. e4 ఆడకుండా నిరోధిస్తాడు. 1. d4 Nf6 తర్వాత అదే వరసలని బట్టి విధిస్తున్న స్రావంథ దశలు వస్తాయి. వీటన్నింటినీ భారతీయ రక్షణ రీతుల సమూహంగా వ్యవహరిస్తారు. వీటిలో కొన్ని ముఖ్యమైనవి పరిశీలిద్దాం.

నింవోవిచ్ రక్షణ

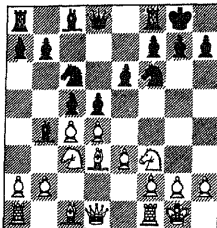
1 d4 Nf6 2. c4 e6 3. Nc3 Bb4 (679వ పటం).

చిరో గుర్రాన్ని తెరపులో ఉంచడం, e4 గడిచి అదుపులో పెట్టు

679వ పటం



680వ పటం



కోసడం ఈ రక్షణ ముఖ్యార్థేతాలు. నింవోవిన్ రక్షణలో ప్రధానమైన వరస అని పేరు గాంచింది తరచుగా పోటీలలో వస్తుంది.

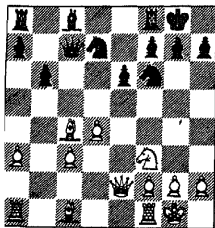
4. e3 0—0 5. Bd3 d5

తెలుపుకి e4 ఆడడానికి నలుపు అవకాశం ఇవ్వడం లేదు.

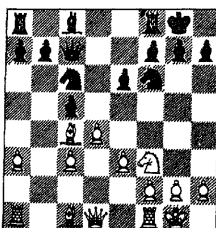
6. Nf3 c5 7 0—0 Nc6 (680వ పటం).

[ఇందులో మరో శాఖ 7. ... Nbd7 ఆడడం. ఉదాహరణకు 8. a3 d × c4 9. B × c4 c × d4 10. e × d4 B × c3 11. b × c3 Qc7

681వ పటం



682వ పటం



12. Qe2 b6 (681వ పటం) వరసలో నలుపు తన బలాలనన్నింటినీ చక్కగా పైకి తెచ్చుకుంటాడు.]

8. a3 B × c3 9. b × c3 d × c4 10. B × c4 Qc7 (682వ పటం).

c8లో శకటుకి దాచిచేస్తూ e5 తొయ్యడానికి నలుపు ప్రయత్నిస్తాడు. తెలుపు సాధారణంగా 11. Bd3 గాని 11. Bd2 గాని ఆడతాడు. ఇరువజ్జల అవకాశాలు సుమారుగా సమానంగా ఉంటాయి.

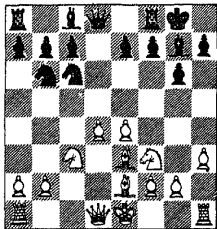
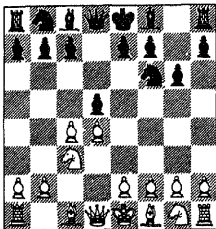
గ్రూన్ ఫెల్డ్ రక్షణ

1. d4 Nf6 2. c4 g6 3. Nc3 d5 (683వ పటం).

ప్రత్యర్థికి బలమైన బంట్ల కేంద్రాన్ని నిర్మించుకొనే అవకాశం ఇచ్చి, అనంతరం తన బంట్లతోటి, బలాలతోటి నలుపు ఆ కేంద్రంమీద దాడి చేస్తాడు. ఈ రీతిలో సాధారణంగా ఉద్రిక్తమైన పరిస్థితి ఏర్పడుతుంది. తీవ్రమైన దాడికి లోనవకుండా ఉండడానికి నలుపు ఎంతో జాగ్రత్తగా మనలు కోవాలి. ఈ రక్షణలో ప్రధానమైన వరస ఇలా సాగుతుంది.

683వ పటం

684వ పటం



4. c × d5 N × d5 5. e4 N × c3

[5 ... Nb6కి జవాబుగా f3లో గుర్రాన్ని తెల్లగడి శకటు తెరపుతో పెట్టకుండా ఆపుతూ తెలుపు 6. h3! ఆడతాడు. తర్వాత 6. ... Bg7 7 Nf3 0—0 8 Be2 Nc6 9. Be3 వరసలో కేంద్రంలో దిట్టంగా తన స్థానాన్ని నిలుపుకుంటాడు (684వ పటం)].

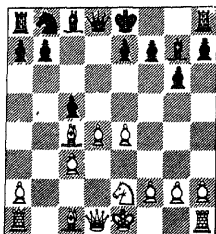
6. b × c3 c5

(ఎత్తుల వరసని మారుస్తూ నలుపు ముందు 8. ... Bg7, తర్వాత 7. ... c5 ఆడచ్చు)

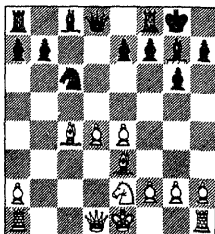
7. Bc4 Bg7 8. Ne2 (685వ పటం).

(f3 కంటే ఈ గడి గుర్రానికి మంచిది. ఎలాగంటే 8 Nf3 Bg4 9. Be3 Qa5 వరసలో c3, d4 బంట్లమీద దాడి చేస్తూ నలుపు కేంద్రాన్ని బలమైన వత్తిడికి గురి చేస్తాడు.

685వ పటం



686వ పటం



8. ... c × d4 9. c × d4 Nc6 10 Be3 0—0 (686వ పటం).

(10. ... Qa5+కి జవాబుగా 11. Bd2 Qh5 12. d5! ఇచ్చుదు 12. ... B × a1? 13. Q × a1 Ne5 14. f4 వరసలో తెలుపు గెలుస్తాడు.)

11. 0—0

తన బంట్ల కేంద్రానికి మరింత ఆధారం చేకూర్చి తెలుపు స్వేచ్ఛ ననుభవిస్తాడు. శకటుని b7 గడికి చేరుస్తూ 11. ... Na5 12. Bd3 b6 వరసలో ఆడడం నలుపుకి లన్నింటిలోకీ మంచిది. తెల్ల ఏనుగు a1 గడిని వదిలి రాగానే తెల్ల బంటు d5కి రాకుండా అడ్డగించడానికి నలుపు e6 తప్ప కుండా ఆదాలి.

పాత రకం భారతీయ రక్షణ

భారతీయ ప్రారంభ రీతులన్నింటిలోకీ ఇది చాలా ప్రముఖమైనది. ఈ రీతి మంచి పడునైన ఆటలకి దారి తీస్తుంది. ఇందులో రెండు ముఖ్యమైన పద్ధతులని ఈ క్రింద ఇస్తున్నాము.

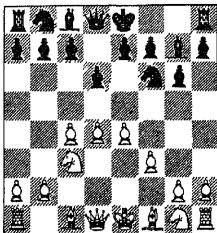
1

జేమిష్ వరస

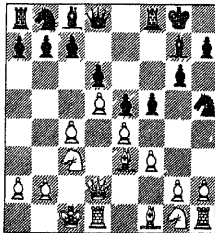
1. d4 Nf6 2. c4 g6 3. Nc3 Bg7 4. e4 d6 5. f3 (687వ పటం).

కేంద్రాన్ని బంట్లతో ఆక్రమించి దాన్ని ఇంకా పటిష్ఠం చేద్దామని

687వ పటం



688వ పటం



తెలుపు ప్రయత్నిస్తున్నాడు. e5 గాని c5 గాని ఎత్తులతో ఎదురాలి
ఆడడానికి నలుపు చూస్తున్నాడు.

5. ... 0—0 6. Be3 e5 7. d5

(కేంద్రాన్ని మూతపడనీకుండా తెలుపు 7. Nge2 అడుకోవచ్చు. అప్పుడు
7. :.. c6 అడి, అదును చూచుకొని d4లో బంటుని మార్పిడి చేసి, d5
అడి కేంద్రాన్ని నలుపు విడగొడతాడు.)

7. ... Nh5 8. Qd2 f5 9 0—0—0 (688వ పటం)

చెరుక వైపు కోటలు కట్టారు. కత్తిమీద సామువంటి సంఘర్షణ
తయారౌతుంది.

f5లో బంటు మార్పిడి తర్వాత g4 ఆడడానికి తెలుపు ఆయత్తమౌతు
న్నాడు. ప్రతిగా మంత్రి వైపు దారులు తెరుద్దామని నలుపు కృషి చేస్తున్నాడు.

2

శకటుని g2కి నడిపే పద్ధతి

1. d4 Nf6 2. c4 g6 3. Nf3 Bg7 4. g3 d6 5. Bg2

ఈ వరసలో ఇరుపక్షాలు g2, g7 గళ్లకి తమ శకటుని రీసీకెడతాయి. రాజు
వైపే కోటకడతాయి.

5. ... 0—0 6. 0—0 Nbd7 (689వ పటం).

(6. ... c5, 6. ... Nc6 ఎత్తులు ఆడడం కూడా కద్దు.)

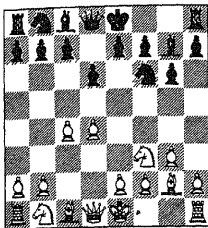
7. Nc3

(అప్పుడప్పుడు d క్రీణిలో పత్తిడి తెచ్చే ఉద్దేశంతో తెలుపు 7. Qc2
e5 8. Rd1 వరసలో కూడా ఆడతాడు.)

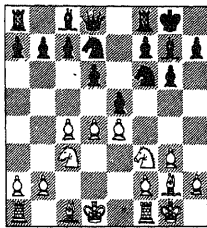
7. .. e5 8. e4 (690వ పటం).

తెలుపు అట స్వేచ్ఛగా డ్లందీ కాని నలుపు c4, d4, e4 గళ్లమీద
పత్తిడి తెస్తూ తగినంత ఎదురాలి పొందలేడు.

689వ పటం



690వ పటం



నలుపుకి పై చేయి పొందే అవకాశాలు ఎలా లభిస్తాయో ఈ క్రింది ఆట ఉదహరిస్తుంది.

(బ్రాంట్స్)

వేరెసాన్

బెల్ రిడ్యూస్ ఛాంపియన్ షిప్ పోటీలు, 1956

మొదటి ఎనిమిది ఎత్తులు ఇంతక్రితం రెండవ విధానంలో చెప్పినట్లు జరిగాయి.

8. ... c6

(e4 బంటుమీద వత్తిడి తెచ్చేందుకు వీలుగా 8. ... Re8 9. h3 e × d4 10. N × d4 Nc5, వరసలో అడదం సరైన పని.)

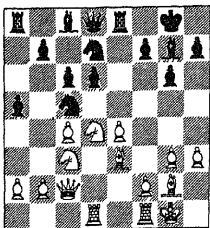
9. h3 e × d4 10. N × d4 a5 11. Be3 Re8 12. Qc2 Nc5 13. Rad1 Nfd7 (691వ పటం).

(13. ... a4? పొరపాటు. జవాబుగా 14. N × c6! b × c6 15. B × c5 వరసలో తెలుపు బంటుని గెల్చుకుంటాడు.)

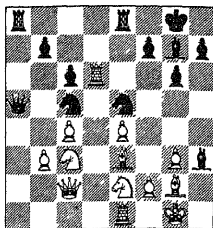
14. Rfe1

(బొత్సన్నుక్ స్మిట్లొవ్ మధ్య పోటీలోని ఒక ఆటలో సాగినట్లు 14. Nb3! Qe7 15. N × c5 d × c5 16. f4 వరస తెలుపుకి మంచిది.)

691వ పటం



692వ పటం



14. ... a4 15. Nde5 Qa5

ఒక అసక్తికరమైన మిలితంమీద కన్ను వేసి నలుపు బంటునిచ్చేస్తున్నాడు.

16. R X d6 Ne5 17. b3?

బంటుని తిరిగి ఇచ్చి వేస్తూ తెలుపు 17. Rdd1 ఆదా.

17. ... a X b3 18 a X b3 B X h3! (692వ పటం).

(చాలా దూరాలోచనతో కూడిన మిలితానికి ఇది నాంది. 19. B X h3కి జవాబుగా Nf3+ 20. Kf1 N X e1 21. K X e1 N X e4 22. Rd3 N X c3 23. N X c3 Qa1+ 24. Nd1 Ra2! వరసలో తెలుపు మంత్రని కోల్పోతాడు (693వ పటం).

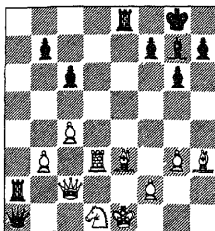
19. b4 B X g2!

తెలివైన జవాబు! (ఇప్పుడు తెలుపు 20. b X a5 ఆడితే 20. ... Nf3+ 21. K X g2 N X e1 + 22. Kf1 N X c2 ఆడి నలుపు గెలుస్తాడు. ఈ మిలితంతో గుర్రం ఇబ్బడి దాడితో కూడిన అంశం చాలా అమోఘం.)

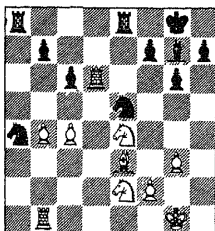
20. Rb1 B X e4! 21. N X e4 Qa4! 22. Q X a4 N X a4 (694వ పటం).

ఈ మిలితం ధర్మమూ అని నలుపు బంటుని గెల్చుకుంటాడు. తెలుపు మరికొన్ని బలాలు కూడా కోల్పోకతప్పదు.

693వ పటం



694వ పటం



23. Nf6+

తెలుపు మరో బంటునిచ్చేస్తున్నాడు. (23. Rcl Nb2! 24 c5 వరకు తప్ప. ఎందుకంటే 24. ... Nec4 25. Nf6+ B x f6 26 R x f6 N x e3 వస్తుంది)

23. ... B x f6 24. R x f6 N x c4

రెండు ఎక్కువ బంట్లతో నలుపు సునాయాసంగా ఆట గెలుస్తాడు.

లెటర్స్

ఫిషర్

లైవ్, 1960

1. d4 Nf6 2. c4 g6 3. Nc3 Bg7 4 e4 0-0 5. e5

ఇలా తొందరపాటుగా బంటుని ముందుకు తోసి తెలుపు తన కేంద్రాన్ని బలహీనపరుచుకుంటున్నాడు. అతను తన బలాలని పైకి తేవాల్సింది (695వ పటం).

5. ... Ne8 6. f4 d6 7. Be3

(7. Nf3 ఆడడం కాస్త మెరుగు. కానీ అప్పుడు కూడా తెలుపుకేమీ లాభించదు)

7. ... c5!

తెలుపు కేంద్రాన్ని చెదరగొట్టడానికి నలుపుకి ఇదే మంచి అదను.

8. d X c5 Nc6

బంట్లు పోతున్నాయని అత్యుపైట్టకుండా నలుపు సక్రమంగా తన బలాలని పైకి తెస్తున్నాడు.

9 c X d6

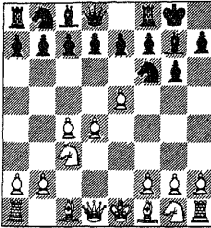
(బంట్లని సంజాకుండామనే దురాశంపే ఇదే. ఇంక దారులు తెరుచు కోకుండా చూస్తూ తెలుపు తన బలాలని పైకి తేవడం గురించి ఆలోచించాలి: 9. Kf3 Bg4 10. Be2)

9 ... e X d6 10. Ne4

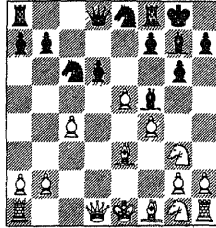
ఈ ఎత్తు తర్వాత తెలుపు ఎప్పటికీ కోటకట్టలేడు. (10 Nf3 నయం.)

10 ... Bf5! 11. Ng3 (696వ పటం)

695వ పటం



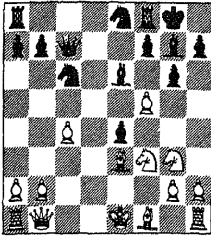
696వ పటం



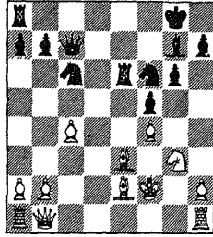
[ఈ క్రింది పరస్పర ఆడడం కొంచెం మెరుగు: 11. N X d6 N X d6 12 Q X d6 Q X d6 13. e X d6 B X b2 14. Rd1 Nb4! (15 . Bc2 దెబ్బ) 15 Kf2 N X a2 16. Ne2 a5; నలుపుకి అధికృత ఉన్నప్పటికీ తెలుపుకి 'ద్రా' చేసే అవకాశాలు కొన్నె నా ఉంటాయి.]

11 .. Be6 12. Nf3 Qc7 13 Qb1 d X e5 14 f5

697వ పటం



698వ పటం



ఉపాించని రీతిలో నలుపు ఈ ఎత్తుని కూడా ఎదుర్కొంటాడు.

14. ... e4! (697వ పటం) 15 f × e6.

[15. N × e4 కూడా లాభం లేదు. జవాబుగా 15. ... B × f5 వస్తుంది. ఇప్పుడు 15. Q × e4 అడితే జవాబుగా 15 ... g × f5! 16. Qh4 (16. N × f5? Qa5+) B × b2.]

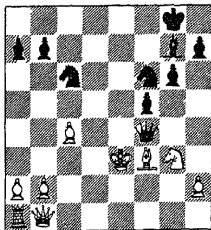
15. ... e × f3 16. g × f3 f5! 17. f4 Nf6 18. Be2 Rfe8 19. Kf2 R × e6

పై చేయిని నిలుపుకుంటూ నలుపు పోయిన బంటల్లో ఒకదానిని తిరిగి సంపాదిస్తున్నాడు (698వ పటం).

20. Re1 Rae8 21. Bf3

తెల్ల రాజు కేంద్రమైన రక్షణ లేదు. సంఘర్షణ జరిగే చోటుకి దూరంగా తని మంత్రి, ఏనుగు చూస్తూ నిలబడ్డాయి. బల్ల మొత్తం నలుపు ధీనంలో ఉంది. అతను ఒక మిళితం వేసి (బహ్మండమైన దెబ్బ కొడితే శ్రుంగ పడక్కలేదు.

21. ... R × e3! 22 R × e3 R × e3 23. K × e3 Q × f4+!! (699వ పటం)



రాజుని పెడదారి పట్టించే అపురూపమైన మిళితం. మంత్రిని గణక చంపితే నలుపు 24. Bh6 ++తో వెంటనే ఆటకట్టు చేస్తాడు. 24. Kf2కి జవాబుగా 24. ... Ng4+ 25. Kg2 Ne3+ 26. Kf2 Nd4 27 Qh1 Ng4+ 28. Kf1 N x f3 వరసలో నలుపు గెలుస్తాడు. అందుకని తెలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

నవ్య భారతీయ రక్షణ

1 d4 Nf6 2 c4 e6 3 Nf3 b6

ఈ రీతి సాధారణంగా నిదానమైన ఆటకీ దారితీస్తుంది. ఇందులో ప్రధాన వరసలో తెలుపు శకటుని g2కి తెస్తాడు.

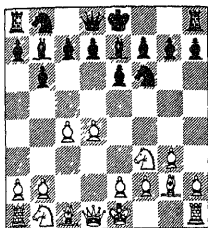
4 g3 Bb7 5 Bg2 Be7 (700వ పటం).

(5 ... Bb4+కి జవాబుగా 6 Bd2 B x d2+ 7. Q x d2 0—0 8. Nc3 వరస ఉత్తమం. ఇప్పుడు 8 ... Ne4 9 Qc2 N x c3 ఆడడం నలుపుకి ప్రమాదకరం. 10. Ng5! వస్తుంది.)

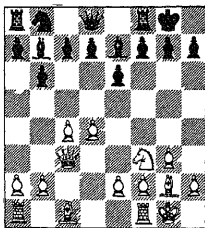
6. 0—0 0—0 7 Nc3 Ne4

(7. ... d5 అంత మంచిది కాదు. ఈ బంటు తెరుపు చిక్కుల్లో పడడమే కాకుండా నలుపు మంత్రి వైపు వత్తిడికి గురవుతాడు. 7. ... d6

700వ పటం



701వ పటం



గాని ఆడితే జవాబుగా 8 Qc2! Nbd7 9 e4 వరసలో తెలుపుకి కేంద్రంలో పై చేయి ఉంటుంది.)

8 Qc2 N × c3 9 Q × c3 (701వ పటం)

ఇక్కడ 9 Ng5 ముఖానికి ప్రతిబంధకంగా 9. ... N × e2+! 10 Q × e2 గాని (10 Kh1 B × g2+ గాని) 10. ... B × g2 11 K × g2 B × g5 వరసలో నలుపు గెలుస్తాడు.

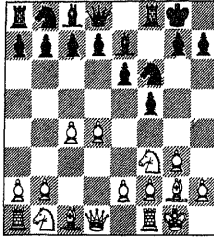
9. .. f5

నలుపు e4 గడిని అదుపులో పెట్టుకుంటాడు. ఇరువ్వాటి అవకాశాలు సమానంగా ఉంటాయి.

డచ్ రక్షణ

1. d4 e6 2. c4 f5

మంత్ర వైపు గాంబిల్ (1. d4 d5 2. c4 e6), నింవోనిచ్ రక్షణ (1. d4 Nf6 2. c4 e6 4. Nc3 Bb4)లలో లాగానే ఈ ప్రారంభ దశలో కూడా నలుపు e4 గడిని అదుపులో ఉంచుకుంటాడు. 1. d4కి



జవాబుగా కొంచెం అరుదుగా నలుపు 1. .. f5 ఆడతాడు. ఎందుకంటే 2. e4! ఎత్తుతో తెలుపు బంటుని బలి ఇచ్చి మంచి ఆటని పొందుతాడు.

(1. d4 e6 తర్వాత తెలుపు 2. e4, నలుపు జవాబుగా 2 ... d5 ఆడితే ఆట ఫ్రెంచి రక్షణలోకి దారి తీస్తుంది.)

3. g3!

చాలా మంచి ఎత్తు. ఇప్పుడు c8లో నల్ల శకటు పైకి రావడానికి సమస్యలు ఎదురవుతాయి. (3 ... b6? గాని నలుపు ఆడితే

4. Bg2 Nc6 5. d5! తర్వాత నలుపు ఇరుకున పడతాడు.)

3 ... Nf6 4. Bg2 Be7 5. Nf3 0-0 6. 0-0 (702వ పటం)

ఇప్పుడు 6 ... d5 7. b3 c6 వరసలో ఆడితే నలుపు పరిస్థితి ఇరుక్కొని ఉన్నా దిట్టంగా ఉంటుంది (c8లో శకటుని ఆటలోకి తేవడం కష్టం).

దీన్నే “రాతి గోడ వరస” (Stonewall Variation) అంటారు. e5 తొయ్యడానికి ఆయత్తనువుతూ 6. ... d6 7. Nc3 Qe8 ఆడడం మరో మార్గం.

రెండు వరసలలోను బలాలని పైకి తేవడంలో నలుపుకి కొన్ని సమస్యలు ఎదురౌతాయి అందుకనే డబ్ రక్షణకి మంత్రి వైపు గాంబిల్, భారతీయ రక్షణ రీతులకి ఉన్నంత ప్రసిద్ధి లేదు.

ఇంగ్లీష్ ప్రారంభ దశ

1 c4

సాధారణంగా మంచి ఆటగాళ్లు ఈ ఎత్తుతో ఆటని ప్రారంభిస్తారు. వీలుని బట్టి దీన్ని మిగిలిన రీతుల్లోకి మలుచుకోవచ్చు. ఉదాహరణకు 1 c4 e6 2. Nc3 d5 3. d4 తర్వాత మంత్రి వైపు గాంబిట్ వస్తుంది. తరచుగా 1. c4 తర్వాత పాత రకం భారతీయ రక్షణ గాని, స్క్వాన్ ఫెల్డ్ రక్షణ రీతులు గాని సంభవిస్తూంటాయి. 1 c4కి జవాబుగా నలుపు 1. ... c5 గాని, 1. ... e5 గాని అడతే ఆ రీతిని ప్రత్యేకంగా “ఇంగ్లీష్ ప్రారంభం” అని వ్యవహరిస్తారు.

ఒక మాదిరి ఎత్తుల వరసని ఈ క్రింద ఇస్తున్నాం.

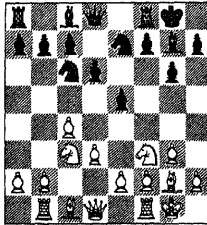
1 . e5 2. Nc3 d6 3. g3

(3 Nf3 Nf6 4. d4 Nbd7 5 g3 g6 ఎత్తుల తర్వాత అట పాత రకం భారతీయ రక్షణలో ప్రధాన వరసలోకి దారి తీస్తుంది.)

3 .. Nc6 4. Bg2 g6 5. d3 Bg7 6. Nf3 Nge7 7. 0—0 0—0 8. Rb1 (703వ పటం)

మంత్రి వైపు భాగంలో అధికృత పొందడానికి వీలైతే గా తెలుపు b బంటుని

703వ పటం



తొయ్యడానికి ఆయత్తమవుతున్నాడు. ప్రతిగా నలుపు f బంటు తోసేగాని, Bd7, Qc8, Bh3 ఎత్తులతో గాని రాజు వైపు ఎదురాటకి తయారు కావాలి.

ఈ వరసలో సాధారణంగా తెలుపు మంత్రి వైపు భాగంలోనే ఆడలాడు గాని, రాజు వైపు భాగంలో ఆడి తెలుపు ఎలా పై చేయి సంపాదిస్తాడో ఈ క్రింది ఆట చూపిస్తుంది.

బొత్సన్నిక్

పోర్టిన్

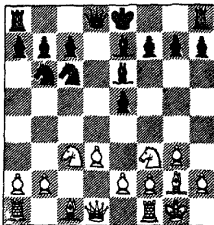
అంతర్జాతీయ పోటీలు

మాంటి కార్లో, 1968

1 c4 e5 2 Nc3 Nf6 3. g3 d5 4 c×d5 N×d5
5. Bg2 Be6 6. Nf3 Nc6 7 0—0 Nb6 8. d3 Be7 (704వ పటం).

ఈ వరసలో పరిస్థితి తెలుపు, నలుపు రంగులు తారుమారైన సిసిలియన్ రక్షణలాగ ఉంది. అందుకని తెలుపుకి ఒక్క ఎత్తు ఎక్కువగా ఉన్నట్లు భావించ వచ్చు.

704వ పటం



705వ పటం



9. a3 a5

నలుపు ఈ ఎత్తులో మంత్రి వైపు భాగాన్ని బలహీన పరుస్తున్నాడు. కోటకట్టడం నలుపుకి మేలు.

10. Be3 0—0 11. Na4 N×a4 12. Q×a4 Bd5 13. Rfc1 Re8 14. Rc2 Bf8 (705వ పటం).

c7 బంటుని కామకుంటూ ఈ శకటుని d6 గడిలో ఉంచవల్సింది.

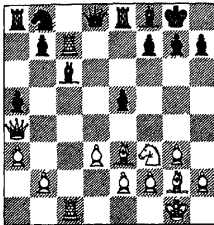
15. Rac1 Nb8

c7లో బంటుని ఎలాగూ చంపలేదనే ధైర్యంతో, c6 ఎత్తు వేసి తన పరిస్థితి బలపరుచుకుందామని సోర్టిష్ అనుకుంటున్నాడు.

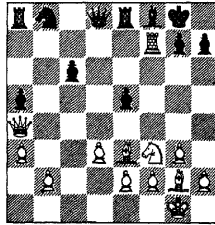
16. R×c7! Bc6 (706వ పటం).

నలుపు పరిస్థితి బావున్నట్టుగా అనిపిస్తుంది. తెల్ల ఏనుగు ఉచ్చులో పడింది. కాని బొత్స్విన్గ్ ఈ పరిస్థితిని ముందే ఊహించాడు. ఇప్పుడు బొత్స్విన్గ్ తన బలాలని బలి ఇస్తూ అమోఘమైన ఎత్తులు వేస్తున్నాడు!

706వ పటం



707వ పటం



17. R1×c6 b×c6 18. R×f7!! (707వ పటం) 18. ... h6.

(ఈ ఏనుగుని చంపడానికి లేదు. 18. ... K×f7కి జవాబుగా

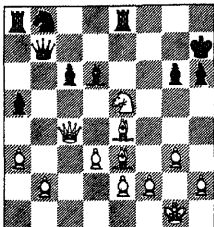
19. Qc4+ Kg6 20. Qg4+ Kf7 21. Ng5+ Kg8 22. Qc4+ Kh8 23. Nf7 + Kg8 24. Nh6+ Kh8 25. Qg8++.)

19. Rb7 Qc8 20. Qc4+ Kh8 21. Nh4!! Qx b7 22. Ng6+ Kh7 23. Be4!

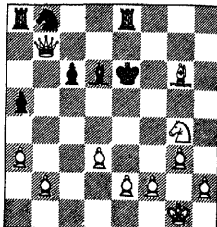
(ఇప్పుడు 24. Ne7+, 25. Qg8++ దెబ్బలు ఉన్నాయి. g8 గడిచి రష్యించుకునే ఉద్దేశంతో నలుపు శకటుని అడ్డు తొలగిస్తున్నాడు.)

23. ... Bd6 24. Nxe5+ g6 (708వ పటం).

708వ పటం



709వ పటం



ఈ రషణ విధానం కొంచెం మేలు. (24. ... Kh8 25. Nf7+ Kg8 26. Nxd6+ వరసలో నలుపు మంత్రిని కోల్పోతాడు.)

25. Bxg6+ Kg7 26. Bxh6+!

ఈ దెబ్బతో తెలుపుకి విజయం తథ్యం. నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు. 26. ... Kxh6కి జవాబుగా తెలుపు 27. Qh4+ Kg7 28. Qh7+ Kf6 29. Ng4+! Ke6 30. Qxb7 (709వ పటం) వరసలో నలుపు మంత్రినే గాక, మరి కొంత బలగాన్ని కూడా కోల్పోతాడు. చాలా వనం దైన అట,

రేటీ ప్రారంభ దశ

1. Nf3

ఇంగ్లీష్ ప్రారంభంలో లాగే రేటీ ప్రారంభ దశలో కూడా అదును దొరికే వరకు తెలుపు కేంద్రంలో బంట్లని తోయడం వాయిదా వేస్తాడు. కేంద్రాన్ని అదుపులో ఉంచేందుకు వీలుగా తెలుపు ముందు తన బలాలని పైకి తెస్తాడు. మూల శకటు పద్దతులని అవలంబించడం కద్దు. ఇటీవలే ప్రసిద్ధి చెందుతున్న ఆధునిక ప్రారంభ దశలన్నింటికీ ఇవి ముఖ్య లక్షణాలు. ఈ ప్రారంభ శాస్త్ర విజ్ఞానం పెంపొందడానికి సోవియట్ అటగాళ్లు ఎంతగానో తోడ్పడ్డారు.

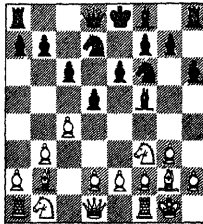
1. ... d5 2. c4 c6

(2. ...d4కి జవాబుగా 3. b4 తర్వాత 4. Bb2 ఎత్తులతో d4 బంటుమీద వత్తిడి తెస్తూ ఆడడం తెలుపుకీ చాలా మంచిది. 2. ... c6 బదులు 2. ... e6 కూడా ఆడతారు. 2. ... d×c4 ఎత్తు తప్ప. జవాబుగా 3. Na3 వస్తుంది.)

3. b3 Nf6 4. Bb2 Bf5 5. g3 e6 6. Bg2 Nbd7 7. 0—0 h6 (710వ పటం)

మార్పిడిని తప్పిస్తూ శకటుని h7 గడికి తీసికెళ్లేందుకు వీలుగా ఈ ఎత్తు వేసుకోవడం అవసరం.

710వ పటం



8. d3 Be7 9. Nbd2 0—0

ఇది రేటీ ప్రారంభ దశలో ప్రధానమైన పరిస్థితి. తెలుపు e4 తొయ్య దానికి తయారౌతూ 10 Re1 గాని, 10. Rcl గాని ఆడవచ్చు. కాని నలుపు పరిస్థితి కూడా ఎంత దిట్టంగా ఉందంటే తెలుపుకి పై చేయి పొందడం అంత సులభం కాదు.

పాకొర్స్క్ ప్రారంభ దశ

1.b4

తెలుపు సాధారణంగా కేంద్రంలో ఉన్న c, d, e బంట్లని ముందుకి తోస్తూ ఆట ప్రారంభించాలని అంటూనే ఉన్నప్పటికీ 1 b4 ఎత్తు కూడా ప్రాథమిక సూత్రాలు వేటిని అతిక్రమించదు. మొదటి ఎత్తునుంచే మంత్రి వైపు ఆడదామనే పథకాన్ని తెలుపు రూపొందిస్తున్నాడు. ఈ పథకానికి అనుగుణంగా ముందు ముందు మిగిలిన బంట్లని, బలాని మోపారిస్తాడు. ఈ ప్రారంభ దశ కూడా చాలా శక్తివంతమైనదని పోటీలో జరిగిన ఆటలు నిరూపిస్తున్నాయి.

1. ... d5

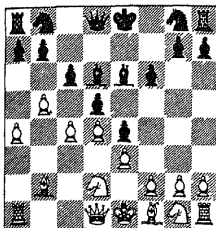
[ఇక్కడ 1. ... e5 మరో ఎత్తు. దీని తర్వాత 2. Bb2 f6 3. b5 d5 4.e3 Be6 5. d4 e4 6. Nd2 c6 7. a4 Bd6 8. c4 వరకు వరుసగా ఆటకీ దారి తీస్తుంది. ఇరువ్వాదికి అవకాశాలుంటాయి (711వ పటం).]

2. Bb2 Nf6 3. e3

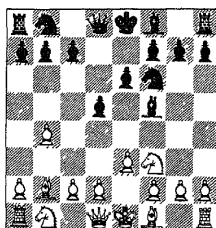
(ఈటూని g2కి తెద్దామని 3. g3 ఆడడం అంత మంచిది కాదు. ఎందుకంటే ఈ రీతిలో తెలుపుకి చాలా ముఖ్యమైన c4 ఎత్తు వెయ్యడానికి చాలా చిక్కులు ఎదురౌతాయి.)

3. ... Bf5 4. Nf3 e6 (712వ పటం).

711వ పటం



712వ పటం

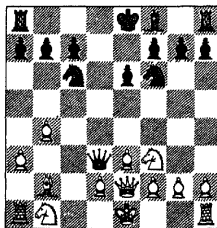


[4. .. Nbd7 అంత మంచిది కాదు. జవాబుగా 5. c4 dxc4 (5 .. e6కి జవాబుగా 6 c5! వస్తుంది) 6. Bxc4 e6 7. b5 ఆడి తెలుపు పై చేయి పొందుతాడు]

5 c4 Nc6

(5. .. Bxb4 ఆడడం పొరపాటు. జవాబుగా 6 Qa4+ Nc6 7. Nd4 Qd6 8 Nxc6 bxc6 9 a3 Bc5 10. d4 వస్తుంది. 5. ... Nbd7 గాని 5. ... Be7 గాని ఆడితే తెలుపు 6. c5! ఆడవచ్చు.)

713వ పటం



6. a3 d×c4 (లేకపోతే 7. b5 వస్తుంది)

7. B×c4 Bd3 (7. ... Bd6 గాని ఆడితే 8. d4 తర్వాత తెలుపుకి కేంద్రంలో ఆధిక్యత లభిస్తుంది.)

8 B×d3 Q×d3 9 Qe2 (713వ పటం)

నల్ల మంత్రి d3 గడిలో నిలవలేడు. మంత్రిలూ మార్పిడి జరిగినా, నల్ల మంత్రి వెనక్కి పోయినా తెలుపుకి కొంచెం ఆధిక్యత ఉంటుంది.

సాకోర్ఫ్స్కి

స్ట్రుగన్

జెరోర్న్స్ ఛాంపియన్షిప్ పోటీలు, 1958

1. b4 e5 2. Bb2 f6 3. e4

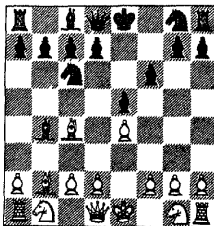
ఇది గాంబిల్ వరస. b4లో బంటుని బలి ఇస్తూ, వ్రతిఫలంగా, f6 ఎత్తువల్ల బలహీనమయిన నలుపు రాజా వైపు భాగంమీద దెబ్బ కొట్టడానికి తెలుపు కృషి చేస్తున్నాడు.

3. ... B×b4

ఈ బంటుని తీసుకోవడంతో తెలుపుకి శక్తివంతమైన దాడి చెయ్యడానికి అవకాశం కుదురుతుంది. లేకపోయినా తెలుపుకి కొంచెం పై చేయి లభిస్తుంది.

4. Bc4 Nc6 (714వ పటం).

714వ పటం



[4. ... Ne7 మంచిది కాదు. జవాబుగా 5. Qh5+ g6 (5. ... Ng6 అడితే 6. f4 e×f4 7. Nh3 Qe7 8. e5 f×e5 9. Ng5 వరుసలో తెలుపు దాడి ఉధృతమౌతుంది) 6. Qh4 Nec6 7. f4 Be7 8. f5!లో మంచి దాడి లభిస్తుంది.]

5. f4 e×f4

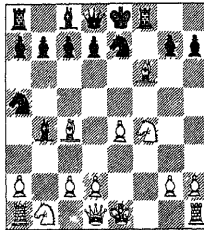
(5. ... d6 ఎత్తు చేస్తే నలుపుకి రక్షణ చేసుకోవడానికి మంచి అవకాశం లభించేది. 6. f5, 6. c3 మధ్య తెలుపు యెంచుకునే ఎత్తులు వస్తాయి.)

6. Nh3 Nge7 7. N×f4 N×a5

(అసలా క్లిష్టమైన పరిస్థితిలో నలుపు సారపాటు చేస్తున్నాడు. కాని 8. Qh5+ ఎత్తువెదుర్కొనడానికి నలుపుకి ఏవిధమైన మార్గం లేదు.)

8. B×f6! Rf8 (715వ పటం).

715వ పటం



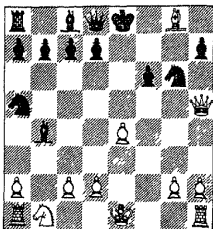
(8. ... g×f6కి జవాబుగా 9. Qh5+ Ng6 10. N×g6 వరుసలో తెలుపు సుమాయాపం. 8. .. N×c4 గాని అడితే 9. B×g7, లేక 9 Qh5+ అడవచ్చు.)

9. Nh5! N×c4

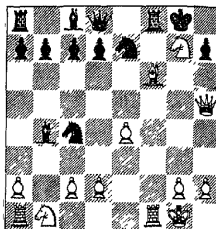
[9. ... g×f6? పొరపాటు. 10. Ng7++ 9. ... R×f6కి జవాబుగా 10. N×f6+ g×f6 11. Qh5+ Ng6 12. Bg8! (716వ పటం) 12. ... Qe7 13. a3 Bc5 14. B×h7 Q×e4+ 15. Kd1 అడి తెలుపు గెలుస్తాడు.]

10. N+g7+ Kf7 11. 0-0 Kd8 12. Qh5 (717వ పటం).

716వ పటం



717వ పటం



చక్కటి ఎత్తు. (12 Qg4 ఆడడం అంత మంచిది కాదు. 12. ... R×f6 13. R×f6 Ne5 14 Qg3 N7g6 వస్తుంది. అలాగే 12 Nh5కి జవాబుగా నలుపు 12. ... Qe8! ఆడతాడు. 12. Qh5 తర్వాత ఇప్పుడు 13. Qg5 దెబ్బ ఉంది.)

12. ... R×f6 13. R×f6 Ng6 14 R×g6! h×g6 15. Q×g6 Kh8 (718వ పటం).

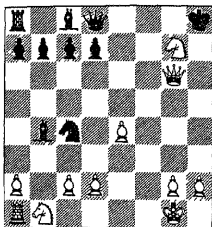
(15. . Ne5కి జవాబుగా తెలుపు 16. Qg3 Qf6 17. Nh5+ Qg6 18. Q×e5 d6 19. Qg3! వరసలో అడి రెండు బంట్లని ఎక్కువ గెల్పు కుంటాడు)

16. Ne8!

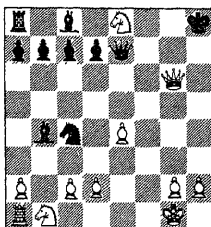
(16. Nh5 అడితే నలుపు 16. ... Qg8! జవాబు ఇస్తాడు. అందు కన్న వేసిన ఎత్తు చాలా మంచిది. 16. Nf5 తర్వాత కూడా నలుపు 16. ... Qf8తో ఆట కొనసాగించవచ్చు.)

16. ... Qe7 (719వ పటం).

718వ పటం



719వ పటం



16. ... Bc5+ 17. Kh1 Bd4 18 Qh5+ (18. c3 కూడా మంచిది) Kg8 19. Qd5+ వరసలో కూడా నలుపు ఓడిపోతాడు.

17 Nf6 నలుపు ఓటమినంగీకరించాడు.

10. చదరంగం - నాడు, నేడు

చదరంగం ఎప్పుడు, ఎక్కడ పుట్టింది? యీ విషయం గురించి అంత ఖచ్చితమైన సమాచారం లేదు. దాన్ని కనిపెట్టిన వారి పేరు కూడా తెలీదు. కానీ 1500 సంవత్సరాల క్రితం భారతదేశంలో ఈ ఆట ఉద్భవించిందని చెప్తూ ఉంటారు. ఆ రోజుల్లో దీన్ని “చతురంగం” అనేవారు.

చతురంగం (నాలుగు దళాలతో కూడిన సైన్యం) అనేది ప్రాచీన భారతదేశంలో గజ దళం, అశ్వ దళం, రథాలు, వదాతి దళం అనే నాలుగు రకాల యుద్ధసేనని సూచిస్తుంది. కాలం గడచిన కొద్దీ బహుశా భారతదేశం బయట అరబ్ ఖలిఫాలు పాలించిన దేశాలతో చతురంగం “షత్రంజ్”గా పేరు మార్పుచెందింది.

షత్రంజ్ మూలాలు నేటి కాలం చదరంగం మూలానికి భిన్నంగా ఉండేవి. మంత్రి కర్ణాలలో, అది కూడా ఒక్కొక్క యెత్తుకి ఒక్కొక్క గడి మాత్రమే కదిలేది. శకటు కర్ణాలలో ఒక్కో గడిమీదనుంచి దాటుతూ కదిలేది. అది దాటే గడిలో ప్రత్యర్థి బలగం ఆక్రమణలో గాని, స్వబలం ఆక్రమణలో గాని ఉండవచ్చు. పుట్టు గడినుంచి కూడా బంటు ఒక్కొక్క గడి మాత్రమే కదిలేది. కోటకట్టే ప్రసక్తే లేదు. రాజు, ఏనుగు, గుర్రాలకి మాత్రమే అప్పుడు ఉన్న నడకలు ఇప్పుడూ పున్నాయి. ఆ రోజుల్లో ఆట

చాలా మెల్లిగా సాగేది. తర్వాత తర్వాత కొన్ని ప్రత్యేకమైన ప్రారంభ పరిస్థితులని పేర్చి వాటినుంచి ఆట కొనసాగించేవారు.

సర్పిసు యూరప్ ఖండానికి చదరంగం రామరాసు 8, 9 శతాబ్దాలలో ఆరబ్ దేశస్థులద్వారా చేరింది.

ఇంచుమించు అదే సమయంలో లేదా కొంచెం ముందుగానో చదరంగం రష్యా దేశంలో కూడా ప్రవేశించింది. ఆ రోజుల్లో రష్యాకి భారతదేశంతోటి, మధ్య ఆసియా దేశాలతోటి వాణిజ్య సంబంధాలు ఉండేవి. సోవియట్ పురాతత్వ శాస్త్రవేత్తల తవ్వకాలలో బయట పడ్డ సమాచారాన్ని బట్టి కీయెవ్స్క్యా రూస్, నోవ్గోరొద్ అనే రాజ్యాలలో 10, 12 శతాబ్దాలలో చదరంగం ఆడేవారని వెల్లడవుతోంది.

రష్యన్ ఇలిహాసాలలోని నాయకులు - ఇల్యా మూరోమెత్స్, దొబ్రిన్యా నికీతిచ్, అల్క్సే పాపొవిచ్ - చదరంగం ఆడేవారని గ్రంథాలు చెప్పున్నాయి. రష్యన్ ఇలిహాసాల్లోని మరో పాత్ర నద్య్కీ అనే వాణిజ్యవేత్త బంగారంతో చేసిన చదరంగం కాయల్ని తనతో బాటుగా ఇల్మెన్ మడుగులోకి తీసుకువెళ్లాడని ఒక కథ ఉంది. మధ్య యుగపు జార్జియా దేశంలో చదరంగం బాగా ప్రసిద్ధి చెందింది. షితా రుస్తవేలి “పులి తోలు కప్పకున్న శూరుడు” (12వ శతాబ్దం) అనే పద్యంలో చదరంగం గురించి ఉదహరించాడు.

13నుంచి 16 శతాబ్దాల కాలంలో చదరంగంలో కొన్ని కొత్త మూత్రాలు ప్రవేశించాయి. వీటితో ఆట పుంజుకుని చాలా అనక్తికరంగా, మెదడుకు పడును పెట్టే సాధనంగా రూపొందింది.

ఆ కాలంలోనే చదరంగంలో ప్రప్రథమంగా లూయీ రామిరెజ్ డి లుసేన (1497), డామియానో డ జోడెమిర (రోమ్, 1512) రాసిన పుస్తకాలు వెలువడ్డాయి. స్పెయిన్ దేశపు రచయిత రయ్ లోపెస్ రచించిన “చదరంగంలో మెలుకువలు” (1561) అనే పుస్తకానికి ఆ రోజుల్లో ఎంతో పేరు ఉండేది.

16వ శతాబ్దంలో జియోవాన్ని లియోనార్డో, పోలో బోయి, 17వ శతాబ్దంలో జియోకొనో గ్రెకో అనే ఇటలీ దేశస్తులు గొప్ప ఆటగాళ్లుగా

భృతి పొందారు. గ్రెకో రాత్రవతిని మొదటి సారిగా 1656లో అతని మరణం తర్వాత అంగ్ల భాషలోకి అనువదించి ముద్రించారు. ఈ పుస్తకం బాగా ప్రజాదరణ పొందింది. తర్వాత దీన్ని చాలా ఇతర భాషలలోకి కూడా అనువదించారు.

ప్రెంచి దేశస్తుడైన ఫిలిడోర్ (అనలు పేరు ఫ్రాంకో ఆండ్రె డేవికన్) 18వ శతాబ్దపు ఆటగాళ్లందరిలోకీ గొప్పవాడు. ఇతను చదరంగ చిత్రణలో కూడా అందే వేసిన చెయ్యి. “చదరంగ విశ్లేషణ” (1749) అనే ఇతని పుస్తకం చాలా సార్లు ముద్రింపబడి, అనేక ఇతర భాషలలోకి కూడా అనువదించబడింది. ఇతని పేరుమీద “ఫిలిడోర్ రక్షణ” అనే ఒక ప్రారంభ రీతి నేడు కూడా చాలా పేరు గాంచింది.

19వ శతాబ్దంనుంచి అంతర్జాతీయ పోటీలు మొదలైనాయి. ప్రాస్టుకి చెందిన మాహే ద లబుర్డోనే బ్రిటిష్ దేశపు మేటి ఆటగాడు అలెగ్జాండర్ మక్ - డొన్నేల్లం మధ్య జరిగిన మ్యాచ్ (Match - ఇరువురి మధ్య జరిగే పోటీ) జనాన్ని విపరీతంగా ఆకర్షించింది. ఆ పోటీలో లబుర్డోనే 45 ఆటలు గెలిచి, 27 ఓడిపోయి 13 ‘డ్రా’ చేసి అంతిమ విజయం సాధించాడు.

1851లో లండన్ నగరంలో ఎగ్జిబిషన్ సందర్భంగా మొదటి అంతర్జాతీయ టోర్నమెంట్ (Tournament - పలువురు పాల్గొనే పోటీ) జరిగింది. అందులో విజేత బ్రెస్లావ్ నగరానికి చెందిన ఆడోల్ఫ్ ఆండర్సెన్ అనే జర్మన్ ఆటగాడు. అతని అమోఘమైన మిళితాలు ప్రత్యర్థులని ఆశ్చర్యంలో ముంచెత్తాయి. పలురకాల ఏరలూ నిశితమైన మిళితాలూ వున్న ఈ క్రింది ఆట వాటిలో ఒకటి. దీన్నే “చదరంగంలో ఆమరగీతం”గా ఆటగాళ్లు మెచ్చుకుంటారు.

ఆండర్సెన్

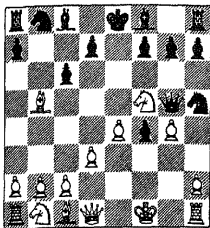
కిజెరిట్స్కి

లండన్, 1851

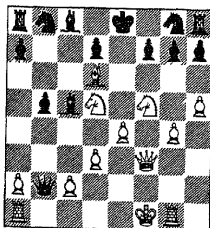
రాజు వైపు గాంచిట్. 1 e4 e5 2. f4 e×f4 3 Bc4 Qh4+
4. Kf1 b5 5. B×b5 Nf6 6 Nf3 Qh6 7 d3 Nh5 8. Nh4

Qg5 9. Nf5 c6 10. g4! (720వ పటం) 10 ... Nf6 11 Rg1!
c×b5 12 h4 Qg6 13 h5 Qg5 14. Qf3 Ng8 15. B×f4 Qf6
16. Nc3 Bc5 17. Nd5! Q×b2 18. Bd6!! (721వ పటం).

720వ పటం



721వ పటం



అమోఘమైన మిథితం! దాడిని ఉద్యతం చేయడానికి తెలుపు రెండు
ఏనుగులు బలి చేస్తున్నాడు

18. ... B×g1! (18. ... Q×a1+ 19. Ke2 Qb2 వరసలో
అడదం మెరుగు) 19. e5!! (ఈ ఎత్తు తర్వాత నల్ల మంత్రి g7 గడిచి
రషింపలేదు) 19 .. Q×a1+ 20. Ke2 Na6 (20. .. Ba6 కొద్దిగా
నయం. కాని అప్పుడు కూడా నలుపుకి ఓటమి తద్యమని చిగోరిన్ నిరూపిం
చాడు) 21. N×g7+ Kd8 22. Qf6+!! N×f6 23. Be7++.

అండన్ బోర్నమెంటులో పాల్గొన్న ఆటగాళ్లలో చెప్పుకో దగ్గ మరో
ఆటగాడు హోవర్డ్ స్ట్రాంటన్. అతను రచించిన “చదరంగం ఆటగాళ్ల గైడ్”
(1847) అనే పుస్తకానికి ఆ రోజుల్లో ఎంతో పేరు ఉండేది.

చదరంగ మండలంలో అఖండ కీర్తి నార్జించిన ప్రజ్ఞాశాలి పాల్ చార్లెస్
రీ అనే అమెరికన్ ఆటగాడు. మార్చి 1857-59 సంవత్సరాలలో
శ్రమే పోటీలలో పాల్గొన్నాడు. అతను మంచీలలో యూరప్స్ చేందిన

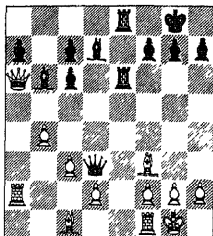
హేమాహేమాలనందరినీ ఓడించాడు. వీటిలో ముఖ్యమైనది ఆండెర్సెన్ పై విజయం. ఆ పోటీలో మార్టీ 7 అటలు గెల్చాడు, 2 ఓడిపోయాడు, రెండు 'డ్రా' అయ్యాయి. అటలో మార్టీ చూపించిన కౌశల్యం, అతను వేసిన అమోఘమైన మిథితాలు అతని కీర్తిని ఇసుమడింపజేశాయి. మార్టీ మిథితాలలో మచ్చు తునకలు చాలా ఉన్నాయి. వాటిలో ఇది ఒకటి.

పార్టీన్

మార్టీ

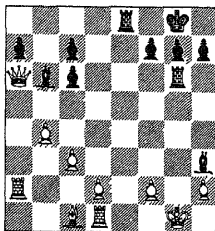
న్యూయార్క్, 1857

722వ పటం



1. ... Qx f3!! (బ్రహ్మాండమైన ఈ ఎత్తు తర్వాత తెలుపుకీ రక్షణ అపొద్యం) 2. gxf3 Rg6+ 3. Kh1 Bh3 (ఇప్పుడు 4. . . Bg2+ తర్వాత 5. ... Bxf3++ ఎత్తులు ఉన్నాయి) 4. Rd1 Bg2+ 5. Kg1 Bxf3+ 6. Kf1 Bg2+ 7. Kg1 Bh3+ (723వ పటం) (మార్టీ అటుని తనకి అనుకూలంగా చివరి దశలోకి మళ్లిస్తున్నాడు) 8. Kh1 Bxf2 9. Qf1 Bxf1 10. Rxf1 Re2 11. Ra1 Rh6 12. d4? Be3. తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

మహత్తరమైన మార్టీ ఆట వెనక వున్న రహస్యం అధిక్య పరిస్థితి అటలో అతని చాతుర్యం. తెరచి ఉన్న పరిస్థితులలో మార్టీ చాలా చొరవగా



అదీ, పైకి వచ్చిన తన బలాలని ఎంతో నేర్పుగా ఉపయోగించుకునేవాడు. తన బలాలనీ, బంట్లనీ తీర్చిదిద్దినట్లుగా కేంద్రంలో మోహరించి మార్చీ ఆట ప్రారంభంతోనే ప్రత్యర్థిమీద అధిక్యత సంపాదించేవాడు. ఈ అధిక్యత ఆధారంగా అతను తీవ్రమైన దాడి చేసి ప్రత్యర్థిని ఓడించేవాడు. ఈ కాలంలో కూడా మంచి ఆటగాళ్లని “మార్చీ లాగా ఆడుతున్నాడు” అని ప్రశంసించడం కద్దు. దురదృష్టవశాత్తు అనారోగ్య కారణంగా చిన్న వయసులోనే మార్చీ చదరంగం మానివేశాడు.

1862వ సంవత్సరంలో లండన్‌లో జరిగిన రెండవ అంతర్జాతీయ పోటీలలో కూడా ఆండర్సెన్ గెలుపొందాడు.

19వ శతాబ్దం చివరలో, ప్రపంచంలో మేటి ఆటగాడు ఎవరో నిర్ధారించేందుకు ఒక పోటీ జరిగింది. ఫ్రాన్స్ నగరంలో జన్మించిన విల్ హెల్మ్ స్తైనిజ్ అనే దిట్ట 1886లో జోహానెస్ చుకర్బాట్స్‌ని ఓడించి (గెలుపు 10 ఆటలు, ఓటమి 5 ఆటలు, 5 ఆటలు ‘డ్రా’) మొదటి ప్రపంచ విజేతగా గుర్తింపు పొందాడు.

చదరంగ శాస్త్రానికి నైజ్మానికపరమైన పునాది వేసిన ఘనుడు స్తైనిజ్. బలహీనమైన గళ్లు, బలమైన గళ్లు అనే భావాల్ని మొదటి సారిగా ప్రవేశ పెట్టిన స్తైనిజ్ పరిస్థితిలో చిన్న చిన్న అధిక్యతలని కూడబెట్టడం ఎలాగో వివ

రించాడు. పరిస్థితిని అవలోకించడం, ఏ విధంగా ఆట కొనసాగించాలో ముందుగానే పథకం వేసుకోవడం అనే విషయాలకి ఎంతో ప్రాధాన్యత ఉందని స్పై నిజ్ ఉద్ఘాటించాడు. తొందర పాటుగా ప్రత్యర్థి చేసే దాడులని తిప్పికొట్టడం ఎలా సాధ్యమవుతుందో నిరూపించాడు. ప్రత్యర్థి పరిస్థితిలో వీనమెత్తు లోసుగు కనిపించినా స్పై నిజ్ విజృంభించి ఆడి ఇట్టే విజయం సాధించేవాడు.

స్పై నిజ్ చాతుర్యం ఈ క్రింది ఆటలో తేటతెల్లమవుతుంది.

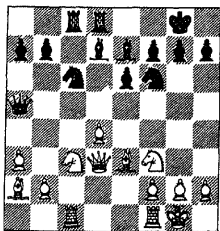
చుకెర్బాక్స్

స్పై నిజ్

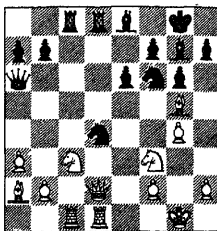
మార్చ్, 1886

మంత్రీ వైపు గాంబిల్. 1 d4 d5 2. c4 e6 3. Nc3 Nf6 4. e3 c5 5 Nf3 Nc6 6. a3 dxc4 7. Bxc4 cxd4 8. exd4 Be7 9. 0—0 0—0 10 Be3 Bd7 11. Qd3 Rc8 12. Rac1 Qa5 13 Ba2 Rfd8 (724వ పటం) 14. Rfel Be8 15. Bb1 g6 16. Qe2 Bf8 17 Red1 Bg7 18 Ba2 Ne7 19 Qd2 Qa6 20. Bg5 Nf5 21 g4? Nxd4! (725వ పటం) 22 Nxd4 e5 23 Nd5 Rxc1 24 Qxc1 exd4 25 Rxd4 Nxd5 26 Rxd5 Rxd5 27 Bxd5 Qe2 28. h3 h6 29 Bc4 Qf3 30. Qe3 Qd1+

724వ పటం

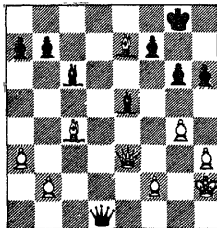


725వ పటం



31. Kh2 Bc6 32. Be7 Be5+! (726వ పటం) 33. f4 B×f4+
34. Q×f4 Qh1+ 35. Kg3 Qg1+. తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

726వ పటం



పై నిజ్ చదరంగ విజ్ఞానం పెంపొందడానికి యెన్నో వ్యాసాలు, పుస్తకాలు రాశాడు. రయ్ లోపెన్ వరసలో పై నిజ్ రక్షణకి ఎంతో ప్రసిద్ధి ఉంది. “నేటి చదరంగం బోధన” (1889) అనే అతని పుస్తకం చదరంగ శాస్త్రం మరింత అభివృద్ధి చెందడానికి యెంతో దోహదం చేసింది.

చదరంగంలో రష్యన్ ఆటగాళ్ళ చాతుర్యానికి మొదటినుంచీ మంచి పేరు ఉంది. జార్ ఇవాన్ ది ట్రెరిబుల్ చదరంగం అడేవాడు. మహామహాడు వీటర్ ది గ్రేట్ తన ఆస్థానంలో చదరంగం ప్రవేశపెట్టాడు.

కాని, జార్ల రష్యలో చదరంగానికి పరిస్థితులు అనుకూలంగా వుండేవి కావు. చాలా కాలం వరకూ రష్యన్ ఆటగాళ్ళెవ్వరూ అంతర్జాతీయ పోటీలలో పాల్గొనేవారు కాదు. ప్రవ్రథమంగా కీర్తి గడించిన రష్యన్ ఆటగాడు అలెగ్జాండర్ పెత్రోవ్. అతను “స్వక్రమమైన పద్ధతిలో చదరంగం ఆట” అనే చక్కటి పుస్తకాన్ని 1824లో రచించాడు. రష్యన్ మహాకవి అలెగ్జాండర్ పూష్కిన్ కి స్వయంగా పెత్రోవ్ బహుమతి చేసిన వ్రతి ఒకటి, పెత్రోవ్

సంతకంతో సహా నేటికీ భద్రంగా ఉంది. వెల్తోన్ ఆడడమే కాకుండా చదరంగ చిత్రణలో కూడా ఎంతో ఖ్యాతి సంపాదించాడు.

రష్య దేశస్తుడైన ఆచార్య కార్ల్ యానిష్ చదరంగం శాస్త్ర పరిజ్ఞానంతో దిట్ట. అతను రచించిన “చదరంగం ప్రారంభ దశల నూతన విశ్లేషణ” (1842) అనే పుస్తకానికి ప్రారంభ దశలకి సంబంధించిన మూల శాస్త్రంగా పేరు ఉంది.

రష్య దేశంలో మేటి ఆటగాళ్లుగా గణుతికెక్కిన మరి కొందరు ఇల్యా షూమోవ్, ఎమ్మన్యుయిల్ సిఫెర్స్, సెర్గెయ్ ఉరూసావ్, ద్విత్రి ఉరూసావ్ అన్నదమ్ములు.

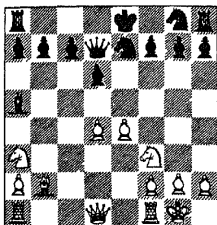
ఒక క్రమమైన పద్ధతిలో రష్యలో చదరంగం ఉన్నతి చెందడానికి పునాది రాళ్లు వేసి, ఎంతగానో కృషి చేసిన మహనీయుడు మిహాయిల్ చిగోరిన్. అతను అనేక అంతర్జాతీయ పోటీలలో విజయవంతంగా పాల్గొని చదరంగం ప్రజాదరణ పొందడానికి దోహదం చేశాడు. 1899లో అతను మొదటి సారిగా రష్యన్ జాతీయ పోటీలు నిర్వహించాడు. అందులో ప్రథమ స్థానం సంపాదించాడు. సొంత ఖర్చులతో చిగోరిన్ నడిపిన “చదరంగం పత్రిక” అనే పత్రిక చదరంగం ఆటమీద ఎంతో ప్రభావం చూపింది.

చిగోరిన్ చదరంగ శాస్త్రంలో కొత్త కొత్త భావాలని వెలిబుచ్చాడు. రష్య లోషెన్లో అతను కనిపెట్టిన రక్షణ విధానానికి నేటికీ ఎంతో గుర్తింపు ఉంది. చిగోరిన్ అంతర్జాతీయ పోటీలలో ఘన విజయాలు సాధించాడు. ఇవిగాక ప్రపంచ విజేత విల్హెల్మ్ స్టైనిజ్ సై రెండటల కేబుల్ మాచ్ లో సాధించిన విజయం ఆధారంగా చిగోరిన్ కి స్టైనిజ్ తో ఆనలైన మాచ్ ఆడడానికి అర్హత లభించింది. ప్రపంచ ఛాంపియన్ ఎవరో నిర్ధారించడం కోసం జరిగిన ఈ రెండు మాచ్ లలోను (1889, 1892 సంవత్సరాలు) స్టైనిజ్ నెగ్గినప్పటికీ, చాలా ఆటల్లో చిగోరిన్ తన ప్రజ్ఞా పాటవాన్ని నిరూపించు కున్నాడు.

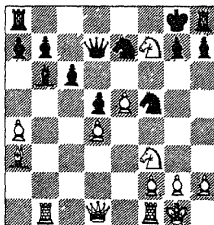
రెండవ మాచ్ లో జరిగిన ఆటలలో ఇది ఒకటి.

ఏవన్స్ గాంబిల్. 1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bc4 Bc5 4. b4 B×b4 5. c3 Ba5 6. 0—0 d6 7. d4 Bg4 8. Bb5 e×d4 9. c×d4 Bd7 10. Bb2 Nce7 11. B×d7+ Q×d7 12. Na3! (727వ పటం) 12 ... Nh6 13. Nc4 Bb6 14. a4! c6 15. e5! d5 16. Nd6+ Kf8 17. Ba3 Kg8 18. Rb1! Nh5 19. N×f7! (728వ పటం).

727వ పటం

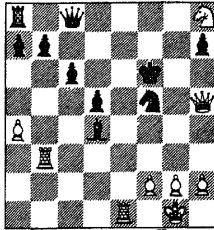


728వ పటం



మామూలుగా వుండని బలి. కచ్చితంగా లెక్క ప్రకారం వేసిన యెత్తు కాదు. మనసుకి తట్టి వేసిన యెత్తు. నలుపు రాజు బల్ల మధ్యలో వున్నాడు తునాతునకలు చేసే దాడి ప్రారంభించే స్థితిలో వుంది తెలుపు.

19. ...K×f7 20. e6+! K×e6 21. Ne5! Qc8 22. Re1 Kf6 23. Qh5 g6 24. B×e7+ K×e7 25. N×g6+ Kf6 26. N×h8 B×d4 27. Rb3! (729వ పటం) 27 ... Qd7 28. Rf3 R×h8 29. g4 Rg8 30. Qh6+ Rg6 31. R×f5+. నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.



జెర్లింహన్ (ప్రస్తుతం బర్లిన్, పోలెండు) నగరంలో జన్మించిన ఎమ్మెన్సుయిల్ లాస్కర్ 1894లో స్పెన్సిజ్ పై విజయం సాధించి (గెలుపు 10 అటలు, ఓటమి 5, 'డ్రా'లు 4) రెండవ ప్రపంచ విజేత అయ్యాడు. లాస్కర్ 27 సంవత్సరాల పాటు తన ప్రథమ స్థానాన్ని నిలుపుకున్నాడు. ఆ కాలంలో అతను అనేక మాచ్ లో ప్రత్యర్థులపై విజయం సాధించాడు. గణిత, తత్వశాస్త్రంలో డాక్టరేట్ పట్టాలు పొందిన లాస్కర్ ప్రత్యర్థి మనస్తత్వాలని అంచనా వేయడంలో దిట్ట. గెలుపొందాలనే విపరీతమైన తపన, మనో నిబ్బరం లాస్కర్ కి ఉండేవి. ముసలితనంలో కూడా ఈ పట్టుదలవి, ఆత్మ విశ్వాసాన్ని నిలుపుకున్న ఉద్దండుడు లాస్కర్. తనకి అరవై యేడేళ్ళ వయసవ్వడు 1935లో మాస్కోలో జరిగిన అంతర్జాతీయ పోటీలో లాస్కర్ ఒక్క సారి కూడా ఓటమి అనేది చవి చూడకుండా తృతీయ స్థానాన్ని ఆక్రమించాడు. అంతకు ముందు తనను మాచ్ లో ఓడించి ప్రపంచ విజేత అయిన కాపబ్లాంకా వంటి హేమాహేమీలను సైతం అధిగమించాడు లాస్కర్. అంతకు ముందు కాపబ్లాంకాకి చెన్ కీరీటాన్ని లాస్కర్ సమర్పించాడు.

ఆ పోటీలో లాస్కర్ ప్రదర్శించిన నైపుణ్యమైన ఆటల్లో ఇది ఒకటి. మాస్కోలో 1935లో గణనీయమైన సామర్థ్యంతో ఆడిన ఆట ఇది.

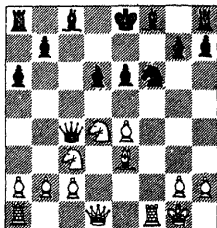
1. e4 c5 2. Nf3 Nc6 3. d4 c×d4 4. N×d4 Nf6
5. Nc3 d6 6. Be2 e6 7. 0—0 a6 8. Be3 Qc7 9. f4 Na5
(ఇది తొందరపాటు. 9. ... Be7 నయం) 10. f5! Nc4 11. B×c4
Q×c4 12. f×e6 f×e6 (730వ పటం).

వదమూడో ఎత్తులోనే వాసిని బలి చేసి లాస్కర్ ఉధృతమైన దాడి
ప్రారంభిస్తున్నాడు.

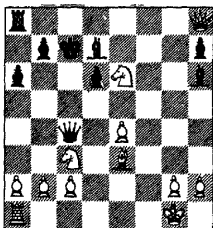
13. R×f6! g×f6 14. Qh5+ Kd8 15. Qf7 Bd7
[15. ... Be7 అడితే బవాబుగా 16. Nf5! Qc7 17. Kh1 (18. Bb6
నాలు) వరసలో ఆట తేలిపోయింది] 16. Q×f6+ Kc7 17. Q×h8 Bh6
18. N×e6+! (731వ పటం) 18. . Q×e6 19. Q×a8
B×e3+ 20. Kh1. నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

లాస్కర్ రచించిన “చదరంగంలో తెలివితేటలు,” “చదరంగం గైడ్”
అనే పుస్తకాలు రవ్వన్ భాషలోకి, అనేక ఇతర భాషలలోకి అనువదించ
బడ్డాయి.

730వ పటం



731వ పటం



చదరంగ మండలంలో తనకై ఒక ప్రత్యేక స్థానాన్ని నిర్మించుకున్న ఘనుడు క్యూబన్ ఆటగాడు జోస్ రాఫుల్ కావబ్లాంకా. 1921లో లాస్వెల్స్ పై మాన్లో విజయం సాధించి (గెలుపు 4 ఆటలు, 'డ్రా'లు 10 ఆటలు) కావబ్లాంకా మూడవ ప్రపంచ విజేత అయ్యాడు. చాలా సునాయాసంగా, తప్పులు లేకుండా ఆడడం, త్వరత్వరగా ఎత్తులు చేయడం, కావబ్లాంకా ఆటలో విశిష్టత. 1927లో న్యూయార్క్ నగరంలో జరిగిన అంతర్జాతీయ పోటీలో అతను ప్రథమ స్థానం సంపాదించుకున్నాడు. ఆ పోటీలో అతని ఆట పరా కాష్టనందుకుంది. ఆ పోటీలో జరిగిన ఆటలన్నింటిలోకీ, అతను స్పీల్ మన్ పై గెల్చిన ఈ క్రింది ఆట ఉత్తమమైందిగా పరిగణించారు. ఆయనకి ప్రత్యేక బహుమతీ ఇచ్చారు.

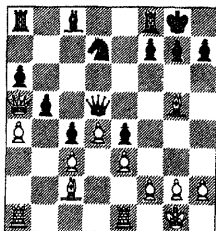
కావబ్లాంకా

స్పీల్ మన్

మంత్రీ వైపు గాంబిట్

1 d4 d5 2. Nf3 e6 3. c4 Nd7 4 Nc3 Ngf6 5. Bg5 Bb4
6. c×d5 e×d5 7 Qa4 B×c3+ 8. b×c3 0—0 9 e3 c5
10 Bd3 c4 11 Bc2 Qe7 12. 0—0 a6 13. Rfe1 Qe6 14. Nd2!
b5 15 Qa5 Ne4? (15. ... Bb7 అడడం నయం) 16. N×e4
d×e4 17. a4! Qd5 (732వ పటం).

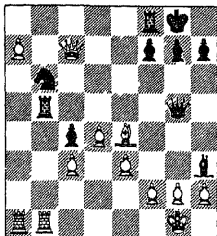
732వ పటం



కాపబ్లాంకా శకటుని బలి చేస్తున్నాడు. ఈ మిళితాన్ని ఆతను చక్కగా ఊహించాడు.

18. a×b5!! Q×g5 19. B×e4 Rb8 (19 Ra7 20. b6 Q×a5 21. b×a7! Q×a1 22. R×a1 Nb6 23. a8Q వరసలో కూడా తెలుపు గెలుస్తాడు) 20. b×a6 Rb5 21 Qc7 Nb6 22 a7 Bh3 23. Reb1! (733వ పటం) R×b1+ 24. R×b1 f5 25. Bf3 f4 26. e×f4 నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

733వ పటం



కాపబ్లాంకా రచించిన “నా చదరంగ జీవితం”, “చదరంగం మూల సూత్రాలు”, “చదరంగం గైడ్” పుస్తకాలు రష్యన్ భాషలోకి అనువదించ బడ్డాయి.

కాపబ్లాంకా ఆల్ఫ్‌హిన్‌ల మధ్య ప్రపంచ ఛాంపియన్‌షిప్ సోటీ చదరంగ చరిత్రలో అతిముఖ్యమైన సోటీలలో ఒకటి. 1927వ సంవత్సరంలో బ్యూనస్ ఐరీస్‌లో హోరాహోరి జరిగిన ఈ సోటీ రెండున్నర నెలలు సాగింది. ఆల్ఫ్‌హిన్ 6, కాపబ్లాంకా 3 ఆటలు గెల్చారు. 25 ఆటలు ‘డ్రా’ అయ్యాయి. ఆ విధంగా రష్యన్ దేశస్థులలో ప్రపంచ విజేత బిరుదాన్ని పొందిన వారిలో ప్రథమముగా ఆల్ఫ్‌హిన్‌కి ఖ్యాతి లభించింది.

ముందు చూపుతో, బ్రహ్మాండమైన కల్పనా దృష్టితో అల్ఫోహీన్ ఎన్నో అమోఘమైన మిథితాలు సృష్టించాడు. ఈ కళలో అతనికి అతనే సాటి. బాడెన్ (1925), సాన్రెమో (1930), బెల్లెడ్ (1931) నగరాల్లో ప్రపంచంలోని గొప్పగొప్ప చదరంగం ఆటగాళ్లతో పోటీ చేస్తూ ప్రథమ స్థానాలు గెలిచి అల్ఫోహీన్ తన ఖ్యాతిని నిలబెట్టుకున్నాడు. అతని పేరు మీదుగా అల్ఫోహీన్ రక్షణ అనే ఒక ప్రారంభ రీతి ఉంది. చదరంగంలో సాబగులని అభిమానించే వారందరూ అతని ఆటలతో కూడిన పుస్తకాన్ని తప్పక చదవాలి.

నెదర్లండ్స్కి చెందిన మాక్స్ ఐవెతో 1935లో జరిగిన ప్రపంచ ఛాంపియన్షిప్ మ్యాచ్లో అల్ఫోహీన్ ఓడిపోయాడు (ఐవె 9 ఆటలు గెలిచాడు, 8 ఆటల్లో ఓడిపోయాడు, 13 ఆటలు 'డ్రా'లు). చదరంగ సిద్ధాంత జ్ఞానంలో దిట్ట అయిన ఐవె ఆ విధంగా ఐదవ ప్రపంచ విజేత అయ్యాడు. అతనికి గణితశాస్త్రంలో డాక్టరేట్ పట్టా కూడా ఉంది. 1937లో వీరిద్దరి మధ్య మళ్లీ జరిగిన మ్యాచ్లో అల్ఫోహీన్ ఘన విజయం సాధించి తిరిగి ప్రపంచ విజేత అయ్యాడు. ఈ మ్యాచ్లో అల్ఫోహీన్ 10 ఆటలు గెలిచాడు, ఓటమి 4 ఆటలు, 11 ఆటలు 'డ్రా'. ఈ విజయం తర్వాత అల్ఫోహీన్ అమరణాంతం (1946 సంవత్సరం వరకు) ప్రపంచ విజేతగా కీర్తిని నిలబెట్టుకున్నాడు.

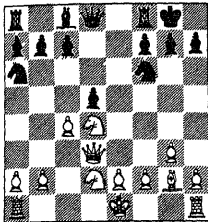
అల్ఫోహీన్ ఆడిన మణిపూస వంటి ఆటలు లెక్కలేనన్ని ఉన్నాయి. 1925లో బాడెన్ నగరంలో జరిగిన పోటీలో రెటీతో ఆడిన ఈ క్రింది ఆటలో మిథితాన్ని తన ఆటలన్నింటిలోకీ అత్యుత్తమమైనదిగా అల్ఫోహీన్ భవించాడు.

రెటీ

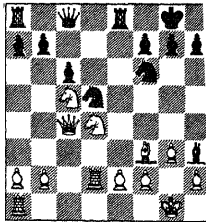
అల్ఫోహీన్

రెటీ ప్రారంభ దశ. 1. g3 e5 2. Nf3 e4 3. Nd4 d5 4. d3 e×d3 5. Q×d3 Nf6 6. Bg2 Bb4+ 7. Bd2 B×d2+ 8. N×d2 0—0. 9. c4 Na6! (734వ పటం). 10. c×d5 Nb4 11. Qc4 Nb×d5 12. N2b3 c6 13. 0—0 Re8 14. Rfd1 Bg4 15. Rd2 Qc8 16. Nc5 Bh3! 17. Bf3 (735వ పటం) (17. B×h3 Q×h3 18. N×b7 వరస వీలు కాదు. జవాబుగా 18. ... Ng4 19. Nf3 Nde3! తర్వాత నలుపు తిరుగులేని దెబ్బలు కొడతాడు) 17. ... Bg4 18. Bg2

734వ పటం



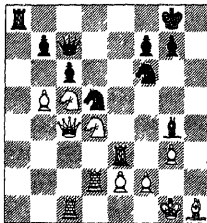
735వ పటం



Bh3 19 Bf3 Bg4 20. Bh1 (తెలుపు 'ద్రా'కి ఒప్పుకుంటూ 20 Bg2 అడవల్సింది) 20 ... h5! 21. b4 a6 22 Rcl h4 23 a4 h×g3 24 h×g3 Qc7! 25 b5 a×b5 26 a×b5 Re3!! (736వ పటం)

చక్కటి ఎత్తు వేసి అల్ఫోహీన్ సూటిగా తెల్ల రాజమీద దాడి చేస్తున్నాడు. ఈ ఏనుగుని చంపడానికి పీలు రేదు. ఎందుకంటే 27 .. Q×g3+ తర్వాత 28 ... N×e3 ఎత్తులు వస్తాయి. ఇప్పుడు g3 గడిమీద మళ్ళీ

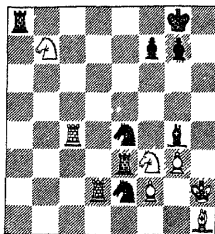
736వ పటం



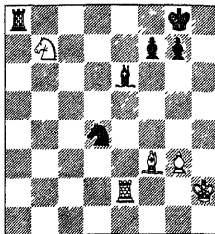
ఏనుగుని బలి చేసే సవాలు ఉంది. ఆరు ఎత్తుల వరకూ నలుపు తన ఏనుగుని ప్రత్యర్థి వగలో వదిలేసి ఉంచినా దీనిని చంపడానికి తెలుపుకి వీలు దొరకదు.

27. Nf3 c×b5 28. Q×b5 Nc3! 29 Q×b7 Q×b7
30 N×b7 N×e2+ 31. Kh2 (లేదా 31 Kf1 N×g3+! 32. f×g3
B×f3 వగైరా ఎత్తులు వస్తాయి) 31 ... Ne4!! 34.Rc4! (737వ పటం) (31. f×e3 N×d2! వరసలో నలుపు వాసిని గెల్చుకుంటాడు)
32 .. N×f2! 33 Bg2 Be6! 32 Rcc2 Ng4+ 35. Kh3 Ne5+
36. Kh2 R×f3! 37 R×e2 Ng4+ 38 Kh3 Ne3+ 39. Kh2
N×c2 40 B×f3 Nd4! తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు (738వ పటం). 41. Rf2కి జవాబుగా 41. ... N×f3+ 42. R×f3 Bd5!
వరసలో నలుపు బలాన్ని గెల్చుకుంటాడు.

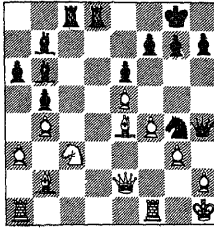
737వ పటం



738వ పటం



విప్లవానికి ముందు రష్యా దేశంలోని అటగాల్లలో ప్రముఖులు ఆకిబా రూబిన్ ఫైయేన్, ఆరొన్ నింకోవిచ్. నిధులు లేకపోవడంవల్ల ప్రపంచ ఛాంపియన్ పోటీలలో పాల్గొనే అవకాశం లభించలేదు. రూబిన్ ఫైయేన్ సునిశితం, చటిష్టం లయని తార్కిక జ్ఞానంతో కూడిన ఆట ఆడేవాడు. అతను కనుగొన్న రీతులకి ఇప్పటికీ చదరంగ సిద్ధాంతంలో మన్నన ఉంది.



1907లో రష్యన్ జాతీయ పోటీలలో రోజ్‌స్టెన్‌తో ఆడుతూ రూబిన్‌షైన్ (నలుపు) అపూర్వమైన మిథితాన్ని సృష్టించాడు.

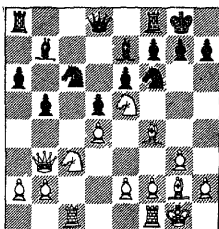
తెరచి ఉన్న కర్ణాలగుండా శకట్ల ధాటిని ఆసరాగా చూసుకొని రూబిన్‌షైన్ ఆటకట్టు ప్రయత్నాలు ప్రారంభిస్తున్నాడు (739వ పటం).

22. ... R×e3!! 23. g×h4 (లేదా 23 B×c3 B×e4+ 24. Q×e4 Q×h2 ++) 23. ... Rd2!! (పెడదారి పట్టించే ఉద్దేశం! నలుపు మంత్రిని బలి చేశాడు. ఇంతే కాదు ఆతనికి మిగిలిన బలాలలో పగలో ఉన్నాయి) 24. Q×d2 B×e4+ 25. Qg2 Rh3! తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

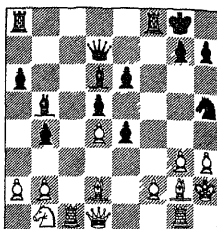
చదరంగంలో అంతవరకూ పాతుకుపోయిన గట్టి నమ్మకాలనీ, చాదస్త భావాలనీ గాఢంగా విమర్శించి, కొత్త పుంతలు తొక్కిన ప్రజ్ఞాశాలి నింవోవిచ్. గొప్ప అటగాడిగా మాత్రమే గాక తన రచనా పాటవంద్యాల కూడా పేరుగాంచిన నింవోవిచ్ “దిగ్బంధం”, “నా పద్ధతి”, “నా పద్ధతి ఆచరణ” అనే అమోఘమైన పుస్తకాలు రచించాడు. నింవోవిచ్ రష్యా, ఫ్రెంచి రష్యాలో నింవోవిచ్ పద్ధతి నేటికీ కూడా పేరెన్నికగన్న ప్రారంభ రీతులు.

1922లో కోపెన్‌హేగన్‌లో జేమిష్ నింవోవిచ్‌ం మధ్య జరిగిన ఈ క్రింది ఆటని “అమరమైన జాగ్రత్తగా ఆట”గా చెప్పుకుంటారు

740వ పటం

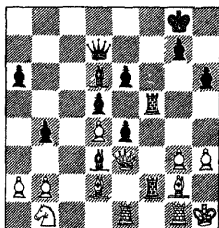


741వ పటం



నవ్య భారతీయ రక్షణ. 1 d4 Nf6 2 c4 e6 3 Nf3 b6 4. g3 Bb7 5 Bg2 Be7 6. Nc3 0—0 7 0—0 d5 8 Ne5 c6 9. c×d5 c×d5 10. Bf4 a6! 11. Rcl b5 12 Qb3 Nc6! (740వ పటం) 13 N×c6 (లేకుంటే Na5 వస్తుంది) 13 . B×c6 14 h3 Qd7 15 Kh2 Nh5 16. Bd2 f5! 17. Qd1 b4! 18 Nb1 Bb5 19 Rg1 Bd6 20 e4 f×e4! (741వ పటం) (ఇలా బలాన్ని బలి చేసి నలుపు, తెలుపు ఆటని పూర్తిగా ఇరుకున

742వ పటం



పెడుతున్నాడు) 21. Q×h5 R×f2 22. Qg5 Raf8 23. Kh1 R8f5 24. Qe3 Bd3 25. Rce1 h6!! (742వ పటం)

ఈ పరిస్థితిలో తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు. అతని బలాలన్నీ బల్ల మీదే ఉన్నా దేనికి కదలడానికి అవకాశం లేదు. తెలుపు బలం జాగ్రత్తగాతో వడింది. ఏ ఎత్తు వేసినా వాటి పరిస్థితి యింకా అధ్వాన్నమవుతుంది. ఉదా హరణకు 26. Kh2, లేదా 26 g4 ఎత్తులకు జవాబుగా 26. .. R5f3! వస్తుంది.

1917 అక్టోబరులో జరిగిన మహత్తర సోషలిస్టు విప్లవం తర్వాత రష్య దేశంలో చదరంగం ప్రగతి తారస్థాయినందుకుంది. ప్రజలందరిలోనూ ఈ ఆట అభివృద్ధిచెందడానికి అనుకూలమైన పరిస్థితులేర్పడ్డాయి.

సోవియట్ ఆటగాళ్ల క్రియాత్మకత, వారి ఘనత ప్రపంచ వ్యాప్తిపొందాయి. 1948లో హేగ్ మాస్కో నగరాలలో మాచ్, టోర్నమెంట్, రీతిలో జరిగిన పోటీలలో ప్రత్యర్థులందరినీ చిత్తు చేసి సోవియట్ దేశస్థుడు మిహాయీర్ బొత్వీన్నిక్ ఆరవ ప్రపంచ విజేత అయ్యాడు. అప్పట్నుంచి యింఛుమింఛు ఆ బిరుదు రష్య దేశస్థుల కైవసంలోనే నిలిచింది.

చాలా కాలం పాటు సోవియట్ ఆటగాళ్లందరినీ మార్గదర్శిగా నిలిచిన బొత్వీన్నిక్ చదరంగ సిద్ధాంతాన్ని మధించిన ప్రజ్ఞాశాలి. శాస్త్రీయ దృక్పథంతో చదరంగాన్ని పరిశీలించిన బహు కొద్ది మందిలో బొత్వీన్నిక్ ప్రథ ముడు. ప్రారంభ దశలు, మధ్య దశ పరిస్థితులు, చివరి దశ విశ్లేషణలలో సునిశితత్వానికి బొత్వీన్నిక్ పేరే చెప్పకోవాలి. అతను ఎన్నో పుస్తకాలు రచించి చదరంగ విజ్ఞానాభివృద్ధికి చాల దోహదం చేశాడు.

ఎన్నో సార్లు ఛాంపియన్ మాచ్లలో గెలుపొంది, మధ్యలో కొంత విరా మంతోటి మిహాయీర్ బొత్వీన్నిక్ 1963వ సంవత్సరం వరకు తన ఛాంపియన్ బిరుదుని నిలబెట్టుకున్నాడు.

ఒక్క చదరంగంలోనే కాకుండా శాస్త్ర పరిశోధనలో కూడా బొత్వీన్నిక్ నిపుణుడు. అతనికి సాంకేతిక శాస్త్రంలో డాక్టరేట్ పట్టం వుంది.

బొత్వీన్నిక్ ప్రత్యర్థులలో ముఖ్యంగా చెప్పకోదగిన వనీటీ స్పిస్లాన్ ఏడవ ప్రపంచ విజేత అయ్యాడు. వీరిద్దరి మధ్య ప్రపంచాధిపత్యం కోసం మూడు

మాచులు జరిగాయి. 1954లో జరిగిన మొదటి మాచ్ 'ద్రా'గా ముగిసింది (7 ఆటలలో గెలుపు, 7 ఆటలలో ఓటమి, 10 'ద్రా'). రెండవ మాచ్ గెలిచి స్మిత్స్లెవ్ ప్రపంచ విజేత అయ్యాడు (గెలుపు 6 ఆటలు, 3 ఓటమి, 13 'ద్రా'). 1958లో మళ్ళీ జరిగిన మాచ్లో బొత్చిన్స్కి గెలిచాడు (7 ఆటలలో గెలుపు, 5లో ఓటమి, 11 'ద్రా').

పరిస్థితిని తుణ్ణంగా గ్రహించగలగడం, చివరి దశలో అమోఘమైన నేర్పురితనం స్మిత్స్లెవ్ ఆటలో విశేషాలు

స్మిత్స్లెవ్ ఆడిన ఎన్నో ఆటలు, చివరి దశలు చదరంగ, పుస్తకాలలో చోటు చేసుకున్నాయి.

1957-61 సంవత్సరాలలో మిహాయిల్ తాల్ ఘన విజయాలు సాధించాడు. తాల్ సోవియట్ జాతీయ పోటీలలో, అంతర్జాతీయ పోటీలలో గెలవడమేకాక బొత్చిన్స్కిని మాచ్లో ఓడించి (గెలుపు 6 ఆటలు, ఓటమి 2 ఆటలు, 13 'ద్రా') 1960వ సంవత్సరంలో ప్రపంచ ఛాంపియన్ అయ్యాడు. కాని మళ్ళీ వారిద్దరి మధ్య జరిగిన మాచ్లో తాల్ ఓడిపోయాడు (గెలుపు 5 ఆటలు, ఓటమి 10 ఆటలు, 6 'ద్రా').

బల్గేరియా పరిస్థితిలో రాజీపడి నిదానంగా అడటం ఎనిమిదవ ప్రపంచ ఛాంపియన్ తాల్ కి నచ్చదు. కళ్ళ మిరుమిట్లు గొలిపే దాడులతో, అమోఘమైన మిలితాలతో అతను ఆట కొనసాగించేవాడు. ప్రత్యర్థి రాజమీద దాడి చెయ్యడమే అతని ఆటకీ పట్టుగొమ్మ. మెరుపులాంటి యితని ఆట నేటికీ చదరంగ అభిమానుల మనస్సుని చూరగొంటుంది.

కారిదియన్ సముద్రంలోని క్యురసావో ద్వీపంలో 1962లో ప్రపంచంలోని మేటి ఆటగాళ్ళ మధ్య చరిత్ర ప్రసిద్ధమైన టోర్నమెంటు జరిగింది. కేరెన్, గెల్బర్, ఫిషర్, వంటి గొప్పగొప్ప ఆటగాళ్ళని అధిగమించి సోవియట్ ఆటగాడు ట్రాగెన్ పెత్రోస్యన్ ఈ టోర్నమెంట్లో విజయం సాధించాడు.

1963లో బొత్చిన్స్కితో జరిగిన మాచ్లో పట్టుదలగా ఆడి పెత్రోస్యన్ గెలుపొందాడు (గెలుపు 5 ఆటలు, ఓటమి 2 ఆటలు, 15 'ద్రా'). ఆ విధంగా పెత్రోస్యన్ 9వ ప్రపంచ ఛాంపియన్ అయ్యాడు.

నిదానంగా ఆధిక్య ఫరిస్థితి ఆట నడవడం పెట్రోస్యన్ ప్రత్యేకత. తన బలాలని, బంట్లని చక్కగా మోహరించి, పెట్రోస్యన్ ప్రత్యర్థి బలగం ముందుకు రావడానికి వీలు లేకుండా అడ్డగిస్తాడు ఆటలో క్లిష్టమైన పరిస్థితులు ఎక్కడా రాకుండా జాగ్రత్త పడుతూ, ప్రత్యర్థిమీద నిదానంగా వత్తిడి తీసుకురావడానికి ప్రయత్నిస్తాడు.

1966లో బోరీస్ స్పాన్స్కీతో జరిగిన మ్యాచ్లో పెట్రోస్యన్ 12.5:11.5 స్కోరుతో గెలుపొందాడు. ఆ మ్యాచ్లో తమ గెలిచిన ఒక ఆట గురించి పెట్రోస్యన్ ఈ విధంగా అంటాడు: “నా క్రియాత్మక శక్తిని చక్కగా ప్రతిబింబించే ఆట ఇది: ప్రత్యర్థి అవకాశాలను అదుపులో ఉంచడం, బల్ల అంతటా ఆట కొనసాగించే వ్యూహం వన్నడం, ప్రత్యర్థి రాజాని చుట్టుముట్టే, నిదానంగా ఆ రాజు మెడకి ఉచ్చు బిగించడం ఈ ఆట లక్షణాలు.”

1965, 1968 సంవత్సరాలలో ప్రపంచ ఛాంపియన్షిప్ కోసం అభ్యర్థుల మధ్య జరిగిన టోర్నమెంటులలో స్పాన్స్కీ విజేత. అన్ని రకాల పరిస్థితుల నించి చక్కగా ఆట కొనసాగించడం, చదరంగ సిద్ధాంతం గురించి అమోఘమైన విజ్ఞానం, క్రియాత్మకత స్పాన్స్కీ ఆట ముఖ్య లక్షణాలు.

1966లో పెట్రోస్యన్తో జరిగిన పోటీలో ఓడిపోయినా, తిరిగి 1969లో జరిగిన పోటీలో విజయం సాధించి స్పాన్స్కీ 10వ ప్రపంచ ఛాంపియన్ అయ్యాడు.

1972లో ప్రతిభావంతుడైన అమెరికన్ ఆటగాడు రాబర్ట్ ఫిషర్ స్పాన్స్కీపై మ్యాచ్లో విజయం సాధించి ప్రపంచ ఛాంపియన్ అయ్యాడు. ఆ తర్వాత, ఫిషర్ చదరంగ పోటీలలో పాల్గొనకపోవడం శోచనీయం. అఖండ ప్రజ్ఞా శాలి, సోవియట్ ఆటగాడు, అనలోరీ కార్పొవ్ 1975లో ప్రపంచ చదరంగ కిరీటాన్ని కైవసం చేసుకుని పది ఏళ్ల పాటు ప్రపంచ ఛాంపియన్గా ఉన్నాడు. 1985లో యువ సోవియట్ ఆటగాడు గాగ్రి కస్పరొవ్ ప్రపంచ ఛాంపియన్ అయ్యాడు.

చదరంగంలో తమ దేశ ప్రతిభని నిలబెట్టడంలో సోవియట్ వనితలు ఏ మాత్రం తీసిపోరు.

మొట్టమొదటి ప్రపంచ సుసాళా ఛాంపియన్ వేరా మేంచిక్ దురదృష్టం

వశాత్తు రెండవ ప్రపంచ యుద్ధ కాలంలో లండన్ నగరంపై జరిగిన విమాన దాడిలో మరణించింది. FIDE ప్రాతిపదిక ననుసరించి 1949-50 సంవత్సరాలలో మహిళల మధ్య చదరంగం టోర్నమెంటు జరిగింది. ఇందులో గెలిచి ట్యూమ్మిలా రుదేంకో అనే సోవియట్ వనిత ప్రపంచ ఛాంపియన్ గా పేరు గాంచింది.

1953లో ఈమె యెరిజనేత బీకొవా అనే మరో సోవియట్ వనితతో ఓడిపోయింది. బీకొవా ఆ విధంగా మూడవ ప్రపంచ విజేత అయింది. 1956లో రుబ్చేవా, బీకొవా, రుదేంకోల మధ్య జరిగిన పోటీలో ఓల్గా రుబ్చేవా (యామె కూడా సోవియట్ వనిత) గెలుపొంది ప్రపంచ మహిళా ఛాంపియన్ అయింది. రెండు సంవత్సరాల తర్వాత మళ్ళీ జరిగిన పోటీలో బీకొవా తిరిగి ప్రపంచ కిరీటాన్ని కైవసం చేసుకుంది.

ప్రసిద్ధికెక్కిన ఈ సోవియట్ వనితల అడుగు జాడలననుసరించి మరెందరో యువతారలు పైకి వచ్చారు. సోవియట్ యూనియన్ లోని జార్జియన్ రిపబ్లిక్ కు చెందిన నోనా గుప్రిండష్విలీ, 1962లో తన 21వ సంవత్సరంలో బీకొవాను ఓడించి 5వ ప్రపంచ మహిళా ఛాంపియన్ అయింది. ధైర్యంగా, శక్తివంతంగా ఆడగలిగే చాతుర్యం ఉన్న గుప్రిండష్విలీ మహిళలలోనేగాక పురుషులతో కూడా అంతర్జాతీయ పోటీలలో పాల్గొంటూ ఘన విజయాలు సాధించింది. జార్జియాకు చెందిన మరో యువ మహిళ మాయా చిబుర్దనీద్జే 1978లో మూడో గెలుపొంది, ఆరవ ప్రపంచ మహిళా ఛాంపియన్ అయి, యిప్పటిదాకా ఆ టైటిల్ నిలబెట్టుకునే వుంది.

11. అభ్యాసాలకు సమాధానాలు

అభ్యాసం 1. h1, g3, h5, g7, e8, c7, a8, b6, a4, c3, e4, f6, d5, e3, c4, b2, d1, f2, h3, g5, h7, f8, d7, b8, a6, b4, a2, c1, e2, g1, f3, h4, g6, h8, f7, d8, b7, a5, b3, a1, c2, e1, g2, f4, e6, c5, d3, e5, g4, h6, g8, e7, c8, a7, c6, d4, f5, d6, b5, a3, b1, d2, f1, h2.

అభ్యాసం 2. అ) a7, b7, c7, d7, e7, g7, h7, f4, f5, f6, f8, ఆ) f1, f2, f3.

అభ్యాసం 3. అ) a5, b6, c7, h4, g5, f6, e7, ఆ) d5, e6, b7, a8.

అభ్యాసం 4. అ) g1, h2, h3, h4, h5, h6, g2, f3, e4, d5, c6, b7, a8. ఆ) లేదు. h7తో బంటు నల్ల మంత్రిని h8 గడికి వెళ్ళకుండా నిరోధిస్తుంది.

అభ్యాసం 5. అ) f4, e5, e7, f8, h8. ఆ) సంఖ్యా క్రమంలో చూపిన రీతిగా పక్క గళ్ల మధ్య దూరం ఒక గుర్రపు ఎత్తుతో సమానం. “బల్ల అంతటా గుర్రాన్ని తిప్పే సమస్య”కి ఇది ఒక సమాధానం.

అభ్యాసం 6. b8, b7 c7, d7, d8, g8, g7, h7.

అభ్యాసం 7. 1. $K \times f2$, 1. $R \times c4$, 1. $N \times e4$, 1. $B \times d6$.

అభ్యాసం 8. 1. ... Rc2, 1. ... Bd4.

అభ్యాసం 9. అ) 1. Nc5+; ఆ) 1. ... Qd1+.

అభ్యాసం 10. అ) 1. Qe7++; ఆ) 1. Qg2++.

అభ్యాసం 11. అ) అవును, 1. ... c×d3, లేక 1. ... e×d3; e×d6; ఆ) కాదు. 'ఎన్ పసాంట్' రీతిలో జంతువుని చంపడానికి వీలు లేదు. ఇ) కాదు. 1 బంటు ఒక్క గడి మాత్రమే ముందుకు జరిగింది.

అభ్యాసం 12. అ) 1. Ra8++; ఆ) 1. ... a1Q+ 2. R×a1. తట్టు.

అభ్యాసం 13. 1. తెలుపు: Kg1, Qe2, Ra1, e1, Bb2, బంటు: a2, b3, c4, f2, g2, h2 (11), నలుపు: Kg8, Qh4, Ra8, d7, Ng4; బంటు: a7, b7, c6, f7, g6, h7 (11) 2. అ) 1. Qe8+ R×e8 2. R×e8++; ఆ) 1. ... Q×h2+ 2. Kf1 Qh1++.

అభ్యాసం 14. 1. Qf4 Kd8 2. Qf8++.

అభ్యాసం. 15. 1. Kd6 Ke8 2. Rf1 Kd8 3. Rf8++; 1. ... Kc8 2. Rb1! Kd8 3. Rb8++.

అభ్యాసం 16. 1. Bc3! c4 2. Kf6! Kh8 3. Kg6++.

అభ్యాసం 17. పారపాటు. ఈ ఎత్తుతో ఆట పోతుంది. 2. N×c6 b×c6 తర్వాత తెలుపుకి దూరంగా ఎదురులేని బంటు (a బంటు) సమ కూరుతుంది, ఒక బంటు తక్కువ ఐనా తెలుపుకి విజయం లభిస్తుంది. ఉదాహరణకు 3. a4 Kb7 4. Kc5 Kc7 5. a5 Kb7 6. a6+ K×a6 7. K×c6 Ka7 8. Kd7 Kb7 9. Ke7 వరకు రావచ్చు.

అభ్యాసం 18. అ) 1. ... Q×c6 (b×c6) 2. Qd8++, ఆ) 2. Qd8+ B×d8 3. Re8++.

అభ్యాసం 19. 1. ... Q×g5 2. Q×g5 B×e3+ 3. Kd1 R×f1+ 4. R×f1 B×g5.

అభ్యాసం 20. అ) 1. Q×h7+ K×h7 2. Rh3++; ఆ) 1. ... Qa1+ 2. K×a1 Bd4+ 3. Kb1 Ra1++.

అభ్యాసం 21. 1. e5 B×b3 2. e×f6!

అభ్యాసం 22. 1. Ne7+ Kh8 2. Ng6+! h×g6 3. h×g3+ Qh4 4. R×h4++.

అభ్యాసం 23. 1. Qd8+! K×d8 2. Ba5+ K 3. Rd8 ++.

అభ్యాసం 24. 1. ... Bb5! ఎత్తు గెలుస్తుంది (2. a×b5 Q×e2 ++).

అభ్యాసం 25. నలుపుకి రక్షణ లేదు. ఉదాహరణకు అ) 8. ... Nge7 9. Q×c7+ Ke8 10. Nd6+ Kf8 11. Qd8 ++; ఆ) 8. ... Nh6 9. N×c7 Rb8 10. Nd5 తర్వాత 11. Qc7+ గాని; 11. Qe7++ గాని దెబ్బంది రెంటినీ కాచుకునే అస్కారం లేదు. ఇ) 8. ... Qe7 9. Q×c7+ Ke8 10. Nd6+ Kf8 11. N×c8; ఈ) 8. ... Qe6 9. N×c7 ఉ) 8. ... Ng6 9. Bg5.

అభ్యాసం 26. 1. Q×d7+ (1. Re8 తప్ప. జవాబుగా 1. ... Rd6 ఎత్తులో నలుపుకి రక్షణ ఉంది) 1. ... R×d7 2. Re8+ Rd8 3. Re×d8 ++.

అభ్యాసం 27. 1. B×d5+ c×d5 2. Q×f8+ K×f8 3. Rc8 +.

అభ్యాసం 28. 1. Nc5+ Kb8 2. Nd7+ Kc8 3. Nb6+ Kb8 4. Qc8+ R×c8 5. Nd7 ++.

అభ్యాసం 29. 1. Q×h5+ N×h5 2. R×h5+ Kg8 3. Bh7+ Kh8 4. B×e4+ Kg8 5. Bh7+ Kh8 6. B×d3+ Kg8 7. Bh7+ Kh8 8. B×c2+ Kg8 9. Bh7+ Kh8 10. B×b1+ Kg8 11. Bh7+ Kh8 12. Bb1+ Kg8 13. B×a2 వరకు తెలుపు గెలుస్తాడు.

అభ్యాసం 30. 1. Qh8+! K×h8 2. N×f7+ Kg7 3. N×g5.

అభ్యాసం 31. 1. Qa7!! Qa5 2. Q×a6 Qc7 3 Qa7.

అభ్యాసం 32. 1. ... Qf1+ 2. Bg1 Qf3+ 3. B×f3 B×f3 ++.

అభ్యాసం 33. 1. Bd5! e×d5 2. Q×c6+ Kd8 3. Q×a8+ Kd7 4. Qb7+ (4 Q×d5+? తప్ప. జవాబుగా 4. . Q×d5 5. N×d5 Bf3 వస్తుంది) 4. ... Ke6 5. Qc6+ Bd6 6. Bf4! నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

అభ్యాసం 34. 1. Q×b8+! R×b8 2. B×b5++.

అభ్యాసం 35. 1. Rf8+ K×f8 2. Qf7++.

అభ్యాసం 36. 1. Rc5! Q×c5 2. R×h7+ తర్వాత 3. Qg7++.

అభ్యాసం 37. 1. f8R! Kh6 2. Rh8++.

అభ్యాసం 38. 1. . . Rg6+! 2 Kh5 Rg5+ వగైరా.

అభ్యాసం 39. 1. Rh8+! నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.
(1. ... K×h8 2. Qh7++).

అభ్యాసం 40 1. Qh6! Q×e1+ 2. Bf1 Re8 3. Qg7++.

అభ్యాసం 41. 1. R×c5! నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.
1. ... b×c5 (Q×c5) 2. Qh4 ఆడి తెలుపు గెలుస్తాడు.

అభ్యాసం 42. 1. Nf6+ g×f6 2. e×f6 తర్వాత 3 Q×f8+,
4. Rd8++, 3. Qg3+, 4. Qg7++ నవాల్క్ కి ఎదురులేదు.

అభ్యాసం 43. 1 ... Bh2+ 2. Kh1 Bg1! తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు.

అభ్యాసం. 44. 1. Qf3!! Q×f3 2. Rg1+ Kh8 3. Bg7+ Kg8 4 B×f6+ Q7 5. R×Q ++.

అభ్యాసం 45. 1. g6! f5 2 Rb8! నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు
2. ... Q×b8 3. Q×h4 తర్వాత 4. Qh7+, 5. Qh8 ++ ఎత్తులు రప్పనిసరిగా వస్తాయి.

అభ్యాసం 46. 1. ... R×e4! 2. Q×e4 Ng3 3. Q×d4

(3. Q×h7 Nde2++) 3. ... Nge2+ 4. Kh1 Q×h2+
5. K×h2 Rh8+ 6. Qh4 R×h4++.

అభ్యాసం 47. 1. ... N×f2! 2. K×f2 Qh4+ 3. Ke2 Q×h2+
4. Kd3 Nb4 ++ (4. Kf1 Bg3 తర్వాత కూడా ఆటకట్టు తప్పదు).

అభ్యాసం. 48. 1.B×g6! e5 (1. . h×g6 2. Rh2 తర్వాత
తెలుపు చేసే దాడిని ఎదుర్కోవడం అసాధ్యం) 2 Qh2 h×g6 3 R×g6!
Q×g6 4. Nf7+ Kg8 5 Qh8++.

అభ్యాసం 49. 1. ... B×h2+ 2 K×h2 Ng4+ 3 Kh3
Rd6 4 B×e4 Rh6+ 5. Kg3 Qh4+ 6 Kf4 Qh2 + తర్వాత
తెలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు. ఆటకట్టు తప్పనిసరి.

అభ్యాసం 50. 1. B×h6 g×h6 2 Rd7! N×d7
(2. .. Q×d7 3 Nf6+) 3. Q×g6+ Kf8 4. Qh7! నలుపు
ఓటమిని అంగీకరించాడు.

అభ్యాసం 51. 1. B×h7+! K×h7 2 Rh3+ Kg8
3. B × g7+! నలుపు ఓటమిని అంగీకరించాడు. 3. ... f6కి జవాబుగా 4. Bh6!
Qh7 5. Qh5 Bf8 6. Qg4+ Kh8 7. Bf8 వరసలో తెలుపు గెలుస్తాడు.

అభ్యాసం 52. 2 b6! a×b6 2. c6! b×c6 3. a6 వరసలో
a బంటు మంత్రి అవుతుంది. 1. b6! c×b6 2. a6! b×a6 3. c6
వరసలో c బంటు మంత్రి అవుతుంది.

అభ్యాసం 53. 1. a6 b×a6 2. b×a6 f3 3 a7 f2 4. a8Q f1Q
5. Qe8+ Kf5 6. Qf8+ వరసలో తెలుపు గెలుస్తాడు. 1 a6 b6+
2. Kc6! f3 3. a7 f2 4. a8Q f1Q 5. Qe8+ Kf5 6. Qf8+
వరసలో కూడా తెలుపు గెలుస్తాడు.

అభ్యాసం 54. 1 g5! h×g5+ (లేదా 1. . . b4 2. g6!
b3 3. g7 b2 4. g8Q+ వరసలో తెలుపు గెలుస్తాడు) 2. Ke3!
b4 3. h6 b3 4. Kd2! తెలుపు గెలుస్తాడు.

అభ్యాసం 55. 1. Kb1! (1. Kc3? పారసాటు. జవాబుగా 1. ... a3!

2. b4 Ke6 3. Kb3 Kd6 4. $K \times a3$ Kc6 5. Ka4 Kb6 వరసలో
అట 'ద్రా' అవుతుంది) 1. ... a3 2. b3! Ke6 3. Ka2 Kd6 4. $K \times a3$
Kc6 5. Ka4! Kb6 6. Kb4! Kc6 7. Ka5 వరసలో తెలుపు గెలుస్తాడు.

అభ్యాసం 56. 1. Kd5! (దూరపు ఎదుర్కోలు!) 1. Kh6 (లేదా
1. ... Kh4 2. Ke6! Kg4 3. Ke5 వరసలో కూడా తెలుపు గెలుస్తాడు)
2. Ke6 Kg6 3. Ke5 Kg7 4. $K \times f5$ Kf7 5. Ke5 Ke7
6. Kd5! Kf6 7. Kc5 Kf5 8. $K \times b5$ $K \times f4$ 9. Kc6 అడి తెలుపు
గెలుస్తాడు.

అభ్యాసం 57. 1. Kh1! (ఇదొక్కటే సరైన ఎత్తు. 1. Kg3 Kell
2. Kg4 Kf2 3. $K \times g5$ $K \times f3$ గాని; 1. Kf1 Kd2 2. Kf2 Kd3!
3. Kg3 Ke3 4. Kg2 Ke2 5. Kg3 Kf1 6. Kg4 Kf2 గాని వరస
లలో తెలుపు ఓడిపోతాడు) 1. ... Kd2 2. Kh2! Kd3 3. Kh3! Ke2
4. Kg2 వరసలో ప్రతి ఎత్తులోనూ ఎదుర్కోలు నిలిచి తెలుపు 'ద్రా'
సాధిస్తాడు.

అభ్యాసం 58. 1. Kb6! Kb2 2. Ka5+ Kc1 (2. ... Ka1కి
జవాబుగా 3. Kb4 వస్తుంది) 3. Qh1+ Kb2 4. Qg2+ Kb1
5. Ka4 (Kb4) 5. ... a1Q+ 6. Kb3 అడి తెలుపు విజయం
సాధిస్తాడు.

అభ్యాసం 59. 1. b5 a \times b5 2. a5! h3 3. a6 h2 4. a7 Kg2
(లేదా 4. ... h1Q 5. a8Q+ వరసలో తెలుపు గెలుస్తాడు) 5. a8Q+
Kgl 6. Qg8+ Kh1 7. Qg3! b4 8. Qf2 b3 9. Qf1++;
1. ... a5 2. b6 h3 3. b7 h2 4. b8Q Kg2 (లేదా 4. ... h1Q
5. Qb7+) 5. Qa8+ Kgl 6. $Q \times a5$ h1Q 7. Qe1+ తద్వారా
తెలుపు గెలుస్తాడు.

అభ్యాసం 60. 1. ... f5+! 2. g \times f6 (లేదా 2. Kh4 Qh1++)
2. . Qf5+ 3. Kh4 Qh5++.

అభ్యాసం 61. 1. Qe4+ Kh5 2. Qh7+ Qh6 (2. ... Kg4

Qh3+ వరసతో నల్ల మంత్రి చస్తుంది) 3 Qf5! c5 4. e6 c4 5. e7 Qc6+ 6. Qf3+ తర్వాత తెలుపు గెలుస్తాడు.

అభ్యాసం 62. 1. Kb7 Rb2+ 2. Ka7 Rc2 3 Rh5+ Ka4 (3. ... Kb4 4. Kb7!) 4. Kb7 Rb2+ 5 Ka6! Rc2 6. Rh4+ Ka3 7. Kb6 (8 R x h2! దెబ్బ ఉంది) 7 . . Rb2+ 8 Ka5! Rc2 9. Rh3+ Ka2 10 R x h2! ఆడి తెలుపు గెలుస్తాడు.

అభ్యాసం 63. 1. d6 g2 2 R x g2! R x g2 3 d7 Rg3+ 4. Kd2! (4 Ke4 పారసాటు. Rg4+ 5 Ke5 Rg5+ 6 Ke6 Rg6+ 7 Ke7 Rg1! 8 d8Q Rel+ వరసతో ఆట 'ద్రా' అవుతుంది) 4 . Rg2+ 5 Kc3 Rg3+ 6 Kc4 Rg4+ 7 Kc5 Rg5+ 8 Kc6 Rg6+ 9 Kc7 ఆడి తెలుపు గెలుస్తాడు.

అభ్యాసం 64. 1 g6 a3 2 Be7 a2 3. B x d6+! B x d6 4 g7 a1Q 5 g8Q Qa2+ 6. Kd7 Q x g8. తబ్బు.

అభ్యాసం 65. 1. Nd3 Ke2 2 Ne5 Kf1! (లేదా 2 . K x f2 3 N x g4+! N x g4. తబ్బు) 3 N x g4! N x g4 4. f4! Nf2+ 5 Kh2 g4 (లేదా 5 g x f4. తబ్బు) 6. Kg3 ఆట 'ద్రా'.